

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEMAMPUAN
MENGELOLA BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH KOTA BATU**

TESIS

OLEH:

**MUHAMMAD FERY PRAYOGA
NIM. 18761013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KEMAMPUAN
MENGELOLA BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH KOTA BATU**

Tesis
Diajukan kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Magister
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH:

MUHAMMAD FERY PRAYOGA
NIM. 18761013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

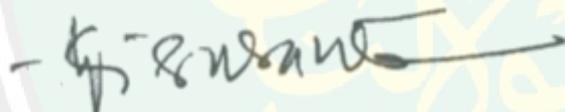
Malang, Juli 2021

Pembimbing I



Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 19700813 200112 1 001

Malang, Juli 2021



Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D
NIP. 19670529 200003 1 001

Malang, Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

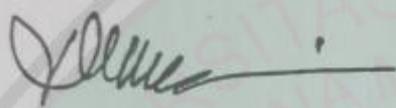


Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 19671220 199803 1 002

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN TESIS

Tesis dengan judul Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 06 Juli 2021.

Dewan Penguji,



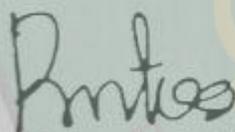
Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd
NIP. 19630114 199903 1 001

Penguji Utama



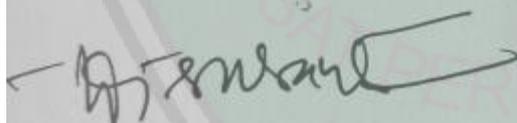
Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19790202 200604 2 003

Ketua



Dr. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 19700813 200112 1 001

Anggota



Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D
NIP. 19670529 200003 1 001

Anggota

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag
NIP. 19710826 199803 2 002

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fery Prayoga

NIM : 18761013

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau pun keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun

Malang, 22 Juli 2021

Hormat Saya



Muhammad Fery Prayoga
NIM. 18761013

MOTTO

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَٰسِقُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, sehingga Allah menjadikan mereka lupa akan diri sendiri. Mereka itulah orang-orang fasik”.



PERSEMBAHAN

Sujud sukur kusembahkan kepada-Mu ya Allah, Engkaulah Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi, Engkaulah yang maha menguasai segala yang ada di bumi, langit dan diantara keduanya. Engkaulah Yang Maha Rahman dan Rahim yang selalu mengasihi semua hambaMu, atas rahman dan rahimmulah kini saya bisa berkesempatan belajar, guna menjadi hambamu yang sejati. Sholawat bertagkaikan salam, senantiasa kucurahkan kepada baginda alam, Nabiyuna Muhamad SAW, kepada keluarga serta sahabat dan para pengikutnya.

Dengan ini saya persembahkan karya ilmiah ini untuk, Ayahahda serta Ibunda tercinta, terima kaksih saya ucapkan atas segala kasih sayang yang begitu tulus yang tak pernah habis serta tas segala kucuran keringat dan doa yang senantiasa menaungi disetiap langkah dan gerakku selama ini. Terimakasih juga kepada kepada seluruh abang dan adik tercinta yang senantias memberikan bantuan moril maupun materil yang membuat saya semangat dan tetap menatap kedepan tanpa rasa takut.

Terimakasih yang tidak terhingga kepada para dosen pembimbing bapak Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si serta bapak Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D yang telah ikhlas dan sabar memberikan bimbingannya, sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir saya. Tidak lupa pula kepada rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa MPGMI-A 2018-2019. Kalian adalah teman seperjuangku yang takan kulupakan, terimakasih saya ucapkan karena kalian telah mau menerima saya sebagi bagian dari pada teman perjuangan kalian, terimakasih sekali lagi, sukses untuk kita semua.

ABSTRAK

Prayoga, Muhammad Fery. 2021. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. (2) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Kemampuan Mengelola Belajar, Hasil Belajar Matematika.

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabukkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan kemampuan mengelola belajar siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu. (2) Untuk melihat hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu. (3) Untuk mengetahui hubungan kemampuan mengelola belajar dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode *ex-post facto correlationl study*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial meliputi penyusunan persamaan linear, uji keberartian, uji linearitas dan uji hipotesis regresi linear sederhana dan regresi linear berjenjang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) adanya hubungan negatif kecanduan *game online* sebagai variabel X, dengan pengaruh sebesar 16% kepada hasil belajar matematika sebagai variabel Y, dengan nilai R sebesar 400 dan dari out put tersebut didapat nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 160, serta nilai signifikansi (Sig) sebesar $000 < 0,05$. (2) tidak adanya hubungan antara variabel moderator dengan variabel independen, serta dari hasil analisis didapatkan nilai R = 000 dan koefisien determinasi atau R Square sebesar -013 yang berarti memberikan pengaruh sebesar -13% dengan nilai signifikansi sebesar 000 lebih kecil dari 0,05. (3) adanya peningkatan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan perubahan arah hubungan setelah melakukan uji regresi berjenjang, dengan nilai R sebesar 412 dan R Square sebesar 170, yang artinya arah hubungan menjadi positif dengan besaran pengaruh yang diberikan sebesar 17%.

ABSTRACT

Prayoga, Muhammad Fery. 2021. The Relationship between Online Game Addiction and the Ability to Manage Learning and Mathematics Learning Outcomes of Students at Madrasah Ibtidaiyah Batu City. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (1) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. (2) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D.

Keywords: Online Game Addiction, Ability to Manage Learning, Mathematics Learning Outcomes.

Technological developments that advanced so rapidly in the early 1970s-1980s made communication and computer systems develop so fast. This happened because of the development of electronics with its very amazing discoveries. This makes the industrial world race to mass produce. The development of the world of communication and computers into one so as to form a new branch of science which is often known as the internet.

The aims of this study were: (1) To see the relationship between online game addiction and the ability to manage student learning at MI Bustanul Ulum and MI Darul Ulum Batu City. (2) To see the relationship between online game addiction and mathematics learning outcomes of MI Bustanul Ulum and MI Darul Ulum students in Batu City. (3) To find out the relationship between the ability to manage learning and the mathematics learning outcomes of MI Bustanul Ulum and MI Darul Ulum students in Batu City.

The approach used in this research activity is a quantitative approach, with the ex-post facto correlation study method. Data was collected using questionnaires and tests. Data analysis techniques using descriptive analysis techniques and inferential analysis include the preparation of linear equations, significance test, linearity test and hypothesis testing simple linear regression and tiered linear regression.

The results show that: (1) there is a negative relationship between online game addiction as a variable X, with an influence of 16% on mathematics learning outcomes as a Y variable, with an R value of 400 and from the output the coefficient of determination or R Squer value is 160 , and a significance value (Sig) of 000 < 0.05. (2) there is no relationship between the moderator variable and the independent variable, and from the results of the analysis, the value of R = 000 and the coefficient of determination or R Square is -013 which means it has an effect of -13% with a significance value of 000 less than 0.05 . (3) an increase in the influence of the independent variable on the dependent variable and a change in the direction of the relationship after performing a tiered regression test, with an R value of 412 and an R Square of 170, which means that the direction of the relationship becomes positive with the magnitude of the effect given is 17%.

مستخلص البحث

محمد فبري برايوغا، ٢٠٢١، علاقة إدمان الألعاب عبر الإنترنت مع قدرة الإدارة التعلم ونتائج التعلم الرياضيات للتلاميذ في المدرسة الابتدائية بمدينة باتو، رسالة الماجستير، قسم تربية معلم المدرسة ابتدائية، كلية الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : الدكتور رحمت عزيز الماجستير و الدكتور دجوكو سوستو الماجستير.

كلمة المفتاحية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، قدرة الإدارة التعلم، نتائج التعلم الرياضيات.

تطور السريع للتكنولوجيا المتقدمة في أوائل ١٩٧٠-١٩٨٠ جعل أنظمة الاتصالات وأجهزة الكمبيوتر تنمو بسرعة كبيرة. ويرجع ذلك إلى تطوير الالكترونيات مع اكتشافها جدا. وهذا يجعل العالم الصناعي سباق لإنتاج كميات كبيرة. تطوير عالم الاتصالات والحواسيب إلى واحد وبالتالي تشكيل فرع جديد من العلوم التي غالبا ما تعرف باسم الإنترنت.

أهداف هذا البحث هي: (١) لرؤية علاقة إدمان الألعاب عبر الإنترنت بقدرة الإدارة التعلم للتلاميذ بمدرسة الابتدائية بستان العلوم ومدرسة الابتدائية دار العلوم بمدينة باتو. (٢) لرؤية علاقة إدمان الألعاب عبر الإنترنت بنتائج التعلم الرياضيات للتلاميذ بمدرسة الابتدائية بستان العلوم ومدرسة الابتدائية دار العلوم بمدينة باتو. (٣) لمعرفة علاقة قدرة الإدارة التعلم بنتائج التعلم الرياضيات للتلاميذ بمدرسة الابتدائية بستان العلوم ومدرسة الابتدائية دار العلوم بمدينة باتو.

يستخدم الباحث المدخل الكمي بطريقة دراسة الارتباط السابق بعد الواقع. جمع البيانات باستخدام الاستبانة والاختبار. ثم تقنيات تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الوصفي والتحليل الاستدلالي تمديد المعادلات الخطية، والاختبار التي لا معنى لها، واختبار الخطية واختبار فرضية الانحدار الخطي البسيطة والانحدار الخطي المتدرجة.

نتائج هذا البحث: (١) العلاقة السلبية من إدمان الألعاب عبر الإنترنت كما X متغير، مع تأثير ١٦٪ على نتائج تعلم الرياضيات كمتغير Y ، مع قيمة R من ٤٠٠ ومن خارج وضعت حصلت على معامل تحديد أو R Squer من ١٦٠، فضلا عن قيمة أهمية (سيج) من ٠٠٠ < ٠٠٠٠٠٠٠ (٢) عدم وجود علاقة بين المتغيرات المشرف والمتغيرات المستقلة، وكذلك من التحليل الحصول على قيمة $R = ٠٠٠$ ومعامل تحديد أو R Squer مربع من ٠١٣- وهو ما يعني إعطاء تأثير ١٣٪ مع قيمة أهمية ٠٠٠ أصغر من ٠٠٠٠٠٠٠ (٣) التأثير المتزايد للمتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة والتغيرات في اتجاه العلاقة بعد إجراء اختبارات الانحدار المتدرجة، بقيمة R من ٤١٢ و R Squer من ١٧٠، مما يعني أن اتجاه العلاقة يصبح إيجابيا مع حجم معين من التأثير بنسبة ١٧٪.

KATA PENGANTAR

Ucapan sukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Hanya dengan karunia dan pertolongan-Nya, karya sederhana ini dapat terwujud. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita jalan kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dengan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag. dan para Wakil Rektor, atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat belajar di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag, atas semua layanan dan fasilitas yang baik, yang telah diberikan selama penulis menempuh setudi.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag dan Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd, atas motivasi dan kemudahan layanan selama setudi.
4. Dosen pembimbing I, Dr. Rahmat Aziz, M.Si, serta pembimbing II, Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed, Ph.D, atas bimbingan, saran, kritik dan koreksiannya selama penulisan tesis.
5. Semua dosen Pascasarjana yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan, wawasan dan inspirasi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas akademik.

6. Semua staf dan tenaga kependidikan Pascasarjana yang telah banyak memberikan kemudahan baik layanan akademik dan administratif selama penulis menempuh setudi hinga selesai.
7. Semua sivitas akademik MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu khususnya Kepala Madrasah, kepala TU serta seluruh dewan guru yang telah membantu penulis dalam melaksanakan proses penelitian.
8. Kedua orang tua, Ayahanda Abdul Halik serta Ibunda Nuriah yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan doa kepada penulis.
9. Serta abang saya Ricky Ricardono Fahlevi dan adik tercinta Siti Nur Fadilah Monica dan tak lupa pula calon ibu bagi anak-anak saya kelak Siti Damaiyanti, SE atas segala motivasi dan segala bantuanya selama penulis menempuh studi.

Segala kebaikan yang telah mereka semua berikan tidak mampu penulis balas, selain dengan ucapan terimakasih dan doa semoga semua kebaikan mereka dicatat sebagai amal salih dan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda, amin.

Malang, 17 Maret 2021
Penulis

Muhammad Fery Prayoga

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diurutkan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = **ā**

Vokal (i) Panjang = **ī**

Vokal (u) Panjang = **ū**

C. Vokal Dipotong

أَوْ = **aw**

أَيُّ = **ay**

أُو = **úr**

إِي = **ī**

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	ii
MOTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Originalitas Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kecanduan <i>Game online</i>	16
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	16
2. Jenis-Jenis <i>Game online</i>	19
3. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	20
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	22
5. Intensitas Kecanduan <i>Game online</i>	23
6. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game online</i>	24
7. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	25
8. Kajian Teori Dalam Perspektif Islam Tentang <i>Game online</i>	26
B. Kecerdasan Mengelola Belajar	29
1. Pengertian Kemampuan Mengelola Belajar	29
2. Indikator Mengelola Belajar	31
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Kemampuan Mengelola Belajar	37
C. Hasil Belajar Matematika	39
1. Pengertian Hasil Belajar	39
2. Kriteria Atau Indikator Hasil Belajar	42
3. Faktor-Faktor Hasil Belajar	43
D. Hubungan Antar Variabel.....	44
1. Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Kecerdasan Emosional	44
2. Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Hasil Belajar	

Matematika	46
E. Kerangka Berfikir	47
1. Kerangka Teori	47
2. Kerangka Konsep	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	50
B. Variabel Penelitian.....	51
1. Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>)	51
2. Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>).....	51
3. Variabel Moderator.....	52
C. Populasi dan Sampel.....	53
1. Populasi	53
2. Sampel	53
D. Pengumpulan Data.....	54
1. Teknik Pengumpulan Data	54
2. Alat Pengumpulan Data.....	55
E. Uji Validitas dan Realibilitas	56
1. Uji Validitas Soal.....	57
2. Uji Realibilitas	60
F. Analisis Data	61
1. Analisis Deskriptif.....	62
2. Analisis Inferensial	64
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Analisis Deskriptif.....	70
1. Paparan Data Kecanduan <i>Game Online</i>	70
2. Paparan Data Kemampuan Mengelola Belajar.....	74
3. Paparan Data Hasil Belajar Matematika.....	79
B. Analisis Inferensial	82
1. Uji Regresi Linear Sederhana	82
2. Uji Regresi Berjenjang	89
BAB V PEMBAHASAN	
A. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Hasil Belajar Matematika.....	91
B. Kemampuan Mengelola Belajar Sebagai Mediator.....	93
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi Teori.....	97
1. Implikasi Teoritis.....	97
2. Implikasi Praktis	98
C. Saran	98
Daftar Pustaka.....	100
Lampiran	104
Dokumentasi	145

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	8
Tabel 1.2 Indikator Kecanduan <i>Game online</i>	11
Tabel 1.3 Indikator Variabel Kemampuan Mengelola Belajar	12
Tabel 1.4 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	15
Tabel 3.1 Populasi Siswa	53
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	54
Tabel 3.3 Kriteria Pengkategorian Validitas Soal Tes dan Tim Validator Secara Deskriptif	57
Tabel 3.4 Nilai <i>Alfa Cronbach</i>	61
Tabel 3.5 Hasil Uji Realibilitas Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	61
Tabel 4.1 Distribusi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	71
Tabel 4.2 Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	72
Tabel 4.3 Distribusi Tingkat Kemampuan Mengelola Belajar	75
Tabel 4.4 Kemampuan Mengelola Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin.....	76
Tabel 4.5 Tingkat Pencapaian Peserta Didik	80
Tabel 4.6 Koefisiensi Regresi X Terhadap Y	82
Tabel 4.7 Koefisiensi Regresi M Terhadap Y	84
Tabel 4.8 <i>Anova Linearti</i> Variabel X Terhadap Y	85
Tabel 4.9 <i>Anova Linearti</i> Variabel M Terhadap Y	86
Tabel 4.10 Model <i>Summary Linear I</i>	89
Tabel 4.11 Model <i>Summary Linear II</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	49
Gambar 4.1 Diagram Kecanduan <i>Game Online</i>	71
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Kecanduan <i>Game Online</i>	74
Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Mengelola Belajar	76
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Kemampuan Mengelola Belajar	78
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Matematika.....	81
Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Kelulusan Peserta Didik.....	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menabukkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

“Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan game center yang menjadi pusat bermain anak muda”.²

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti mengitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya diambil dari alat hitung tertua bernama “Abaccus” (300 SM) atau

¹Jonathan Lukas, Jaringan Komputer (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), Hal. 2.

²Wiharsono Kurniawan, Jaringan Komputer (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), Hal.

lebih dikenal dengan sipoa yang berasal dari negeri Cina.³ Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain games, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di internet. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara online, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.⁴ Selain itu, jasa internet dapat membantu para pelajar Indonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia. Namun, kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet hanya untuk bermain *game online* dan melihat situs- situs yang menyangkan hal senonoh, misalnya situs porno.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya game center yang populer. Akan tetapi, gadget/smartphone juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan game, baik game offline maupun yang online.⁵

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik

³Melwin Syafrizal, Pengantar Jaringan Komputer (Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005), Hal. 7.

⁴Jasmadi, Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004), Hal. 80.

⁵Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", Official Website of Riki Ichwan Faozani. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (05 Maret 2020).

dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁶

Masa anak-anak adalah masa transisi dimana anak berinteraksi di masyarakat. Sehingga rasa penasaran anak akan muncul begitu besar untuk mengetahui yang lebih. Masa anak-anak adalah masa yang unik untuk kita bayangkan. Namun kini banyak anak-anak yang waktu beraktivitasnya berkurang

⁶ Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online", Official Website of Faozani Z. http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html (05 Maret 2020).

dan terbuang sia sia karena bermain *game online*. Baik melalui computer, smartphone, dll.

Oleh sebab itu, banyak anak-anak yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online* dan membeli voucher member atau diamond yang bisa dibelikan skin, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak-anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Ada beberapa kemungkinan yang menjadikan jadi malas dalam belajar dan cenderung terus bermain *game online*, salah satunya karena arus modernisasi berupa internet khususnya *game online*. Pengaruh kesenangan *game online* ini cukup signifikan bagi perilaku tercela, malas belajar, tidak bisa mengatur waktu, dan suka malas-malasan dalam beribadah, itulah penulis ingin sangat meneliti di MI Darul Ulum dan MI Bustanul Ulum Kota Batu. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain *game online* di smartphone ataupun komputer.

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Batu, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam **“Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Bustanul Ulum Dan MI Darul Ulum Kota Batu”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan berikut:

1. Adakah hubungan kecanduan *game online* dengan Hasil Belajar Matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu?
2. Bagaimana bentuk hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu?
3. Berapa besar hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan Hasil Belajar Matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.
2. Untuk menganalisis bagaimana bentuk hubungan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.
3. Untuk menganalisis seberapa besar hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait hubungan kecanduan *game online* terhadap kemampuan mengelola belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi awal dalam upaya penanganan dampak negatif bermain *game online* terhadap hasil belajar matematika siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.
- b. Bagi pihak sekolah hasil penelitian ini memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam upaya memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan dampak bermain *game online*.
- c. Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi akan pengaruh yang akan terjadi jika bermain *game online* terhadap hasil belajar matematika, sehingga siswa dapat mengatur waktu secara bijaksana antara bermain *game online* dan kegiatan belajar mereka.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.⁷ Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara.⁸ Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.⁹

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya, berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. H_{a1} : terdapat hubungan kecanduan antara *game online* dengan kemampuan mengelola belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.
2. H_{01} : tidak terdapat hubungan kecanduan antara *game online* dengan kemampuan mengelola belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

⁷Sumadi Suryabrata, Metode Penelitian Edisi 1 (Cet VII; Jakarta: PT Rajawali, 1992), Hal. 69.

⁸Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), Hal. 45.

⁹Buchari Alma, Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula (Cet. V; Bandung: Alfabet, 2008), Hal. 9.

3. H_{a2} : terdapat hubungan kecanduan antara *game online* dengan hasil belajar matematika siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.
4. H_{02} : tidak terdapat hubungan kecanduan antara *game online* dengan hasil belajar matematika siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

F. Originalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*). Dengan tujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan disamping untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media, metode atau kajian data yang ditemukan oleh peneliti terdahulu.

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Angela, Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian adalah pengaruh <i>game online</i> 2. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variable terikat yang diteliti adalah pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa 2. Lokasi penelitian (SDN 015) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Satuan Pendidikan yang diteliti: MI 2. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif

			Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir	
2.	Ahmad Muraab Athoillah, Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016	1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif 2. Meneliti pengaruh <i>Game online</i> terhadap Motivasi belajar siswa	1. Variable terikat yang diteliti adalah pengaruh <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa 2. Lokasi penelitian (SMA Negeri Ambulu) 3. Satuan pendidikan yang diteliti adalah Sekolah Menengah Atas (SMA)	1. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah Kuantitatif
3.	Pengaruh Internet terhadap motivasi belajar siswa” oleh YUSTINA M YUNIAR Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (UNPAS) pada 2009	1. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif	1. Variabel yang diteliti adalah pengaruh internet terhadap motivasi belajar siswa 2. Objek yang diteliti adalah siswa SMA	1. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif 2. Satuan pendidikan yang diteliti
4.	Pengaruh Kesenangan <i>Game online</i> Terhadap Akhlak Madzmuma	1. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah	1. Variabel bebas yang diteliti adalah	1. Satuan pendidikan yang diteliti :

	h Siswa Di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang	kuantitatif 2. Fokus Penelitian adalah pengaruh <i>Game online</i>	Akhlak siswa Madzmmum ah 2. Lokasi penelitian di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang	MTs 2. Pendekatan penelitian yang digunakan Kuantitatif
5.	Fenomena Permainan <i>Game online</i> Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang	1. Fokus penelitian adalah <i>game online</i> Online Defense Of The Ancients (Dota 2) 2. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif	1. Variabel terikat yang diteliti prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi 2. Lokasi penelitian Perguruan Tinggi di Kota Malang	1. Satuan pendidikan yang diteliti Perguruan tinggi di Kota Malang 2. Pendekatan penelitian yang digunakan Kuantitatif

G. Definisi Operasional

1. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan fenomena baru di Asia Tenggara. Namun, memiliki banyak peminat, termasuk Indonesia di berbagai kota-kota besar. Mark Griffiths mengungkapkan bahwa game dapat membuat orang lebih bermotivasi dan individu yang gemar bermain game dalam beberapa segi lebih memberi kepuasan psikologis. Dalam memainkan *game online* perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relevan secara sosial dan gambar yang lebih realistis. Maka tergambar jelas bahwa seseorang yang gemar bermain *game online* akan mendapatkan kepuasan psikologis dimana manusia terdorong untuk menuntaskan dan memenangkan

permainan yang ada di *game online* tersebut. Selain itu, Yee menjelaskan bahwa bermain *game online* dilakukan oleh remaja dengan motif yang bervariasi, mulai sebagai media hiburan hingga menjadi pekerjaan.¹⁰ Adapun indikator kecanduan *game online* terdapat 4 aspek yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, *interpersonal and health-related*:

Tabel 1.2
Indikator Kecanduan *Game online*¹¹

Aspek	Penjelasan
<i>Compulsion</i>	Kompulsif atau 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 <i>game online</i> .
<i>Withdrawal</i>	<i>Withdrawal</i> atau Penarikan diri merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari sesuatu hal. Seseorang yang kecanduan <i>game online</i> merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan <i>game online</i> , seperti halnya seorang perokok yang tidak dapat lepas dari merokok
<i>Tolerance</i>	Toleransi dalam artian ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan hal suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan suatu yang dalam artian ini bermain <i>game online</i> . Dan kebanyakan orang yang bermain <i>game online</i> tidak akan berhenti sebelum ia merasa puas dalam bermain <i>game online</i> .
<i>Interpersonal</i>	Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan merupakan

¹⁰Yee, Nick, "Journal of cyber psychology & behavior", Motivations for Play in Online Games 9, no. 6 (2006). Hal. 41.

¹¹Chang dkk, "The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediator". 2008. Hal. 78

<i>and health-related</i>	persoalan-persoalan yang berkaitan orang lain dan masalah kecanduan. Pecandu <i>game online</i> sering tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal sesama mereka hanya fokus kepada <i>game online</i> saja. Begitupula dengan masalah kesehatan, para pecandu <i>game online</i> kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, seperti waktu tidur malam yang berkurang, pola makan yang tidak teratur dan tidak menjaga kebersihan badan dan lingkungan.
---------------------------	---

2. Kemampuan Mengelola Belajar

Menurut Suryosubroto. B, Kemampuan mengelola proses pembelajaran adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.

Tabel 1.3¹²

Indikator Kemampuan Mengelola Belajar

Variaebel	Sub Variabel	Indikator	Deskripsi
Kemampuan mengelola belajar	Pengendalian diri	Pikiran	Memikirkan segala dampak yang akan terjadi sebelum melakukan suatu tindakan. Melakukan sesuatu tanpa memikirkan akibatnya
		Ucapan	Mengucapkan sesuatu hanya jika mempunyai manfaat Tidak mengucapkan kata-kata yang dapat menyinggung perasaan orang lain
		Perbuatan	Tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai norma

¹²Suryosubroto.B."Proses Belajar Mengajar Di Sekolah". Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2002, hal. 79

			Melakukan hal-hal yang hanya dianggap penting
			Memberi pertolongan hanya kepada teman baiknya
		Prokrastinasi	Lebih memilih menonton/main game/kegiatan lain yang lebih menyenangkan daripada belajar
			Tugas yang seharusnya dilakukan dalam sehari, tetapi diselesaikannya selama beberapa hari jika mengalami banyak masalah.
	Merubah Totalitas Diri	Intelektu- al	Mampu belajar dimana saja
			Merasa cukup dengan pengetahuan yang telah dimiliki
			Tidak puas dengan pengetahuan yang diperoleh di saat belajar
			Setiap tugas yang diberikan langsung diselesaikannya
			Mengantisipasi ujian mendadak dengan mempersiapkan diri setiap kali sebelum pelajaran dimulai
		Emosio- nal	Mampu menyadari dan memahami keseluruhan proses yang terjadi di dalam dirinya, perasaan, pikiran, dan latar belakang dari tindakannya
			Mampu mengelola dan menyeimbangkan emosi-emosi yang dialaminya
			Tidak mampu menangani perasaan yang dialami hingga sering kehilangan kesadaran dirinya
			Mampu memotivasi diri ketika berada dalam keadaan putus asa
			Tidak mampu bertahan dan sering kehilangan harapan ketika menghadapi masalah
		Mampu membina hubungan yang efektif dengan orang lain	
		Spiritual	Tepat waktu dalam

			melaksanakan shalat lima waktu
			Menunda-nunda shalat lima waktu karena merasa pekerjaan yang sedang dilakukan lebih penting
	Strategi Mengelola Konflik Intra individual	Pengenalan diri	Mampu mengenali diri sendiri
		Meningkatkan kekuatan	Mampu meningkatkan rasa percaya diri sebagai bentuk kekuatan dalam menghadapi konflik dalam diri
		Memilih berbagai alternative	Mampu mencari berbagai alternative dalam memecahkan masalah yang dihadapi

3. Hasil Belajar Matematika

Pada dasarnya belajar dilakukan untuk memberikan perubahan perilaku kearah positif yang dialami siswa, perubahan tersebutlah yang disebut dengan prestasi atau hasil belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Winkel yang dikutip Purwanto, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹³ Secara sederhana hasil belajar adalah capaian yang didapat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai berdasarkan dengan ketetapan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Siswa yang mendapat hasil belajar baik adalah siswa yang mampu memiliki atau menguasai kompetensi yang telah ditentukan dalam tujuan pembelajaran.

a. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik ditentukan dengan nilai ketuntasan belajar yang ia dapatkan. Ketuntasan belajar terbagi kedalam ketuntasan substansi dan

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hal. 44

kurun waktu.¹⁴ Acuan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria, artinya patokan nilai telah dibuat jauh hari sebelum tes dilakukan¹⁵. PAK ini berbeda dengan penilaian acuan norma (PAN) dimana PAN ditentukan setelah tes dilakukan.

Penilaian PAK juga sering dikenal dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), nilai acuan KKM ini yang nantinya akan dijadikan patokan minimal ketuntasan. Nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang digunakan peneliti adalah hasil perhitungan yang dilakukan oleh pihak sekolah. Nilai kriterian ketuntasan minimal yang di terapkan untuk peserta didik kelas V di sekolah MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu Adalah 70.00.¹⁶

Tabel 1.4 Kriteria ketuntasan Belajar

Sekor	Keterangan
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
50-69	Kurang
0-40	Sanagt Kurang

¹⁴ Wahid Murni, Metodologi Pembelajaran IPS, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 213.

¹⁵ Wahid Murni, Metodologi, hal. 210

¹⁶ Sukmasari Septy Nastity, *wawancara*, (Batu, 08 Maret 2021).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecanduan *Game online*

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Menurut Chapin, J. P, 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. Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.¹⁷

Menurut Chen & Chan, mengatakan bahwa player menikmati sensasi dari potongan-potongan teka-teki sehingga menimbulkan kecanduan saat bermain *game online*. Chen juga menemukan bahwa ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena penggunaan bermain *game online* secara berlebihan, mereka yang terlalu menghabiskan waktu bermain game berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan.¹⁸

Young, menyatakan bahwa kecanduan game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain game online dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

¹⁷Chairani Wulandari dkk, “*Hubungan Konformitas Dengan Kecanduan Smartphone Pada Siswa SMA Negeri 9 Semarang*”, Jurnal Empati Vol 5, No.1,1-10, (2017), hal. 2

¹⁸Sri Lutfiwati, “*Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog*”, Anfusina: Journal Of Psychology Vol 1, No.1, (2017), hal. 3

Menurut Treacy LaQuey, semua permainan mengharuskan di tempuh proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa permainan dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya. *Game online* adalah game 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.¹⁹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addiction disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game addiction (berlebihan bermain game).²⁰

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter, pengertian dari kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan.²¹

Menurut Yee, terdapat beberapa hal yang membuat individu menjadi kecanduan dalam permainan *game online*, yaitu reward atau imbalan yang diperoleh dari bermain game, hubungan yang dibentuk oleh individu denga

¹⁹Angela, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". E-Journal Ilmu Komunikasi, Vol 1, No.(2) : 532-544, (2017) hal. 7

²⁰Soetjipto, Seri Bimbingan Organisasi dan Administrasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah. (Surabaya; Penerbit Usaha Nasional, 2007), hal. 56

²¹Yulianti Maulidi Dkk, "Hubungan Kesenjangan Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di Kota Bandung", Prosiding Psikologi, Vol 6, No.2, (2020), Hal.2

pemain lainnya, dan yang terakhir yaitu lingkungan nyata yang ditawarkan oleh game, sehingga individu dapat merasa masuk ke dalam game tersebut. Dalam hal ini, reward yang diperoleh dari *game online* dalam bentuk level yang meningkat dan perlengkapan baru, didapatkan dengan mudah, dan tanpa perlu menunggu lama. Akan tetapi seiring dengan kenaikan level, reward yang diberikan semakin memiliki jangka waktu yang lebih lama, waktu yang diperlukan untuk meningkatkan level juga bertambah. Perlengkapan dari pemain lain yang terlihat lebih hebat seringkali menimbulkan keinginan-keinginan untuk mendapatkan perlengkapan yang sama, namun perlengkapan ini hanya dapat diperoleh pada level tertentu saja. Dengan demikian pemain terpacu untuk meningkatkan levelnya dengan lebih cepat, yaitu bermain lebih lama dibandingkan dengan biasanya.²²

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak terpenuhi.²³ Maka pengertian *game online* adalah suatu keadaan orang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* di setiap saat, dari waktu ke waktu untuk peningkatan *frekuensi*, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negative ataupun positif yang ada di dalam dirinya selama bermain *game online*.

²²Elsa Rosiana D.M, "Perilaku Adiksi Remaja Pada Game Online Di Surabaya", Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga, (2016), hal. 3

²³Choirul Hakiki, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang", Fakultas Psikologi, (2019).

2. Jenis-Jenis *Game online*

- a. Cross Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja need for speed undercover dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget/ smartphone, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan hardware console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online). Contohnya adalah Grand Theft Auto V (GTA V).
- b. First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.
- c. Real Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya game DOTA merupakan singkatan dari Defense of the Ancient.²⁴
- d. Browser Games, Browser Games merupakan game yang dimainkan pada browser swpweri Firefox, Opera, dan IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash contohnya City Ville, dan Ninja Saga.

²⁴Mutia Sulisetyani, "Game Berbasis Jaringan", Official Website of Mutia Sulisetyani. [http:// mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html](http://mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html) (22 Juli 2020).

- e. Massive Multiplayer Online Games, Massive Multiplayer Online Games adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh gamenya adalah Ragnarok, Luna, dan Dota.
- f. Game 2 Dimensi, game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- g. Game 3 Dimensi, merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.²⁵

3. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hamper sama dengan jenis kecanduan yang lain, tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan

²⁵Septrian Albert, "Game Dalam Jaringan", Official Website of Septrian Albert. <http://septrianlase.blogspot.co.id/2016/06/game-dalam-jaringan-game-dalam-jaringan.html> (22 Juli 2020).

kecanduan psikologis. Menurut Chen, C. Y. & Chang, S.L 2008 terdapat 4 aspek kecanduan *game online*:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Merupakan suatu dorongan atau tekanan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi). Toleransi berkaitan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas dan lupa waktu.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan masalah-masalah yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal, mereka hanya berfokus pada *game online*. Masalah kesehatan pecandu *game online* yaitu kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti kurang tidur, dan tidak menjaga pola makan.²⁶

²⁶Chang dkk, "The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediator", 2008. Hal. 83

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Menurut Yee, N. (2005) terdapat lima faktor penyebab kecanduan *game online*:

- a. Relationship, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan 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 manipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang bertingkah laku 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 menghindari, melupakan, pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. Achievement, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan, akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Berdasarkan kelima faktor diatas, 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 menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta Achivement (keinginan untuk menjadi kuat dilingkungan dunia virtual).

5. Intensitas Kecanduan *Game online*

Calvert, dkk. (2009) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *game online* dalam kurun waktu lebih 4hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4jam/hari akan menimbulkan ketergantungan. Sedangkan menurut Horrigan (2000) dalam Achmad (2010), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online*, yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses *game online* yang dilakukan oleh pengguna.

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology menggolongkan penggunaan game menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas penggunaan:

- a. Tinggi (lebih dari 40 jam per bulan)
- b. Sedang (antara 10-40 jam per bulan)
- c. Rendah (kurang dari 10 jam per bulan)

Sedangkan Piyeke (2014) mengatakan durasi waktu bermain *game online* yaitu:

- a. Kurang dari 3 jam : Normal

- b. Lebih dari 3 jam : Tidak Normal²⁷

6. Ciri-Ciri Kecanduan *Game online*

Menurut Adam (2007), ciri-ciri kecanduan *game online* ada 11, sebagai berikut:

- a. Dalam sehari hanya bermain satu game saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan seharian penuh.
- b. Rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk main game tersebut dan membeli voucher-voucher game tersebut hanya untuk mengupgrade item dan karakter yang dimiliki.
- c. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama dengan intensitas.
- d. Marah jika dilarang atau dihalang untuk main tersebut.
- e. Punya banyak teman dari game tersebut dan bahkan sampai masuk ke komunitas game tersebut.
- f. Sangat antusias jika ditanyakan mengenai game.
- g. Jika bermain *game online* diwarnet, maka lebih sering dihabiskan diwarnet untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya.
- h. Mulai menganggap diri sendiri adalah karakter game tersebut.
- i. Bahkan mengatur waktu sendiri khusus untuk bermain *game online*.
- j. Isi dompet lebih banyak voucher *game online* bekas pakai atau bahkan voucher-voucher baru.

²⁷Young, K. "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. The journal of Family Therapi,37,355-372", 2009. Diakses 13 Januari 2021

- k. Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk ke warnet dan maen *game online* dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main game di warnet.²⁸

7. Dampak Kecanduan *Game online*

Choirul Hakiki (2019). *Game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan member manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menguasai computer
- b. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan kata-kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari *game online* dapat menambah teman dengan jangkauan yang jauh.
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* yang telah menjadi pro player mereka dapat menjual kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang seecara sia-sia.
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi kecanduan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*

²⁸Adam dkk, *Game Design and Development*. (USA: New Reader Publishing. 2007). Hal.

- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah dan waktu untuk interaksi dengan sekitarnya
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

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 dengan jangkauan yang luas, serta menguntungkan bagi seseorang yang menjadi pro player. Sedangkan dampak negatif dari *game online* antara lain hanya menghambur- hamburkan uang, membuat seseorang menjadi kecanduan, lebih lagi merelakan sekolahnya hanya untuk bermain game online, membuat lupa makan, waktu beribadah dan juga dapat mengakibatkan mata.²⁹

8. Kajian Teori dalam Prespektif Islam Tentang *Game online*

Kecanduan *game online* adalah salah satu cara membuang-buang waktu bagi seseorang dalam menjalani kehidupannya didunia, yang akan dipertanyakan nanti di hari kebangkitan. Jika seorang muslim benar-benar mengerti nilai dan pentingnya waktu, dan bahwa itu adalah ladaang dimana mereka dapat menanam benih untuk akhirat.

Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan. Islam lalu

²⁹Choirul Hakiki, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang", Fakultas Psikologi, (2019).

memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt. Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa³⁰ ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُهِينٌ

Artinya: “Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan.”(Q.S. An-Nisa³⁰:14).³⁰

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukanlah agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya, Islam sangat memberikan keluasan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal ini, ada suatu kisah yang dapat kita ambil pelajaran. Kisah mengenai seorang sahabat Nabi saw. yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan. Ketika berhadapan dengan Rasulullah saw, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mata selalu sembab, hati selalu berdzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan kepada Allah swt. Namun ia berlalu dari Nabi dan bertemu dengan keluarganya, seketika perangnya berubah. Ia mencandai anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis.

³⁰Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 118

Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati dua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya? Imam Muslim dalam kitab Shahih-nya meriwayatkan jawaban tersebut:

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدْرُمُونَ عَلَيَّ مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ
نَصَافِحَتِكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَيَّ فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَتَكِينُ يَا حَنْظَلَةَ سَاعَةً وَسَاعَةً ثَلَاثَ مَرَّاتٍ

Artinya: “Demi Dzat yang jiwaku berada di tangan-Nya, jika kalian menetapi perbuatan ketika kalian berada di sisiku dan ketika berdzikir, niscaya para malaikat akan menjabat tangan kalian dalam setiap bentang perjalanan hidup dan langkah-langkah kalian, namun (ingatlah) wahai Hanzhalah! (Yang demikian itu akan kau dapatkan jika kau rutinkan) sedikit demi sedikit dari waktu ke waktu.” Beliau mengucapkannya tiga kali.” (HR. Muslim).

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat. Dan merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari kesenangan, beristirahat, mencari hiburan bias dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

Namun demikian, tidak semua hiburan mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi menyebutkan jenis-jenis hiburan yang atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
2. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
3. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
4. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang, seperti menyabung ayam.
5. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
6. Permainan atau hiburan yang melecehkan atau menghina orang atau kelompok lain.
7. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.

Soal hadits yang menyatakan, “Setiap tindakan bersenang-senang yang dilakukan seorang muslim adalah suatu kebatilan, kecuali memanah, belajar menunggang kuda, dan senda-gurau bersama keluarga...”, yang dimaksud dengan kebatilan di sini bukan berarti diharamkan seperti diduga oleh sebagian orang.

B. Kemampuan Mengelola Belajar

1. Pengertian Kemampuan Mengelola Belajar

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, berhubungan dan bergantung satu sama lain. Proses belajar adalah segala pengalaman belajar yang dihayati oleh peserta didik. Semakin intensif pengalaman yang dihayati oleh peserta didik, semakin tinggi kualitas proses belajar-mengajar. Intensitas pengalaman belajar dapat dilihat dari

tingginya keterlibatan siswa dalam hubungan belajar-mengajar dengan guru dan obyek belajar/bahan ajar.³¹

Paradigma dalam proses pembelajaran telah mengalami pergeseran, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Pengajaran lebih cenderung guru aktif, sedangkan siswa pasif sehingga keterlibatan siswa dalam belajar sangat rendah dan siswa hanyalah sebagai obyek, sementara guru aktif dan mendominasi seluruh kegiatan belajar (teacher centered). Dalam proses pembelajaran ideal harus terjadi ; I 2 dan M3. I.2 : yaitu Interaktif dan Inspiratif dan M.3 : yaitu Menyenangkan, Menantang, dan Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (student centered). Proses pembelajaran ditekankan agar dapat memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas No: 41 Th. 2007 tentang Stándar Proses).

Kualitas proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek sebagai berikut:

- a. Guru membuat persiapan mengajar yang sistematis.
- b. Proses pembelajaran menggunakan strategi dan metode yang variatif dan melibatkan banyak aktivitas pada siswa.
- c. Waktu selama proses pembelajaran dimanfaatkan secara efektif.
- d. Motivasi mengajar guru dan belajar siswa tinggi.
- e. Hubungan interaktif antara guru dan siswa berlangsung bagus dan harmonis.

Kemampuan mengelola proses pembelajaran adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara

³¹ <http://pengawasgk.wordpress.com/2010/02/15/mengelola-proses-pembelajaran-ideal/>. diakses 28 Februari 2021

guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.³²

2. Indikator Kemampuan Mengelola Belajar

Menurut Anni, ada tiga persyaratan utama yang harus dimiliki oleh guru agar mampu menjadi guru yang baik yaitu menguasai: bahan ajar, keterampilan pembelajaran, dan evaluasi.³³ Menurut Achmad Badawi dalam Suryosubroto, kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran ditinjau dari kegiatan yang dilakukan guru pada waktu mengajar, bahwa mengajar guru dikatakan berkualitas bila seorang guru dapat menyampaikan kelakuan baik dalam usaha mengajarnya yang dicerminkan dalam kemampuan mengelola proses pembelajaran yang berkualitas yaitu sebagai berikut.³⁴

- a. Kemampuan dalam mempersiapkan pengajaran.
 - 1) Kemampuan merencanakan proses belajar mengajar meliputi:
 - a) Kemampuan merumuskan tujuan pengajaran.
 - b) Kemampuan memilih metode alternatif.
 - c) Kemampuan memilih metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - d) Kemampuan merencanakan langkah-langkah pengajaran.
 - 2) Kemampuan mempersiapkan bahan pelajaran terdiri dari:

19

³² Suryosubroto. B, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.

³³ Tri Chatarina Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: Unnes Press, 2005), hal. 12-13.

³⁴ Suryosubroto. B, *Op-Cit*, hal. 20-23.

- a) Kemampuan menyiapkan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan
 - b) Kemampuan mempersiapkan pengayaan bahan pengajaran.
 - c) Kemampuan menyiapkan bahan pengajaran remedial.
- 3) Kemampuan merencanakan media dan sumber terdiri dari:
- a) Kemampuan memilih media pengajaran yang tepat.
 - b) Kemampuan memilih sumber pengajaran yang tepat.
- 4) Kemampuan merencanakan penilaian terhadap prestasi siswa
- a) Kemampuan menyusun alat penilaian hasil pengajaran.
 - b) Kemampuan merencanakan penafsiran penggunaan hasil penilaian pengajaran.
- b. Kemampuan dalam melaksanakan pengajaran terdiri dari:
- 1) Kemampuan menguasai bahan yang direncanakan dan disesuaikan, terdiri dari sub-sub kemampuan:
 - a) Kemampuan menguasai bahan yang direncanakan.
 - b) Kemampuan memberikan pengajaran remedial.
 - 2) Kemampuan dalam mengelola kegiatan belajar mengajar terdiri dari:
 - a) Kemampuan mengarahkan pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.
 - b) Kemampuan menggunakan metode pengajaran yang direncanakan.

- c) Kemampuan menggunakan metode pengajaran alternatif.
 - d) Kemampuan menyesuaikan langkah-langkah mengajar dengan langkah-langkah yang rencanakan.
- 3) Kemampuan mengelola kelas:
- a) Kemampuan menciptakan suasana kelas yang serasi.
 - b) Kemampuan memanfaatkan kelas untuk mencapai tujuan pengajaran.
- 4) Kemampuan melaksanakan interaksi belajar mengajar:
- a) Kemampuan menggunakan media pengajaran yang direncanakan.
 - b) Kemampuan menggunakan sumber pengajaran yang telah direncanakan.
- 5) Kemampuan melaksanakan interaksi belajar mengajar:
- a) Kemampuan melaksanakan proses pembelajaran secara logis berurutan.
 - b) Kemampuan memberi pengertian dan contoh yang sederhana.
 - c) Kemampuan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.
 - d) Kemampuan bersikap sungguh-sungguh terhadap pengajaran.
 - e) Kemampuan bersikap terbuka terhadap pengajaran.
 - f) Kemampuan memacu aktifitas siswa.

- g) Kemampuan mendorong siswa untuk berinisiatif.
 - h) Kemampuan merangsang timbulnya respon siswa terhadap pengajaran.
- 6) Kemampuan melaksanakan penilaian terhadap hasil pengajaran:
- a) Kemampuan melaksanakan penilaian hasil pengajaran.
 - b) Kemampuan melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung.
- 7) Kemampuan pengadministrasian kegiatan belajar mengajar:
- a) Kemampuan menulis di papan tulis.
 - b) Kemampuan mengadministrasikan peristiwa penting yang terjadi selama proses pembelajaran.

Menurut Nana Sujana dalam Suryosubroto, kemampuan guru dalam mengajar meliputi:³⁵

- a. Perencanaan pengajaran yang berisi:
 - 1) Perumusan tujuan pengajaran.
 - 2) Penetapan alat evaluasi.
 - 3) Penetapan bahan pengajaran.
 - 4) Penetapan kegiatan belajar mengajar.
 - 5) Penetapan metode dan alat pengajaran.
- b. Pelaksanaan pengajaran, termasuk didalamnya penilaian pencapaian tujuan pengajaran.

³⁵ *Ibid*, hal. 24.

Dari pendapat tersebut Suryosubroto, menyimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga (3) kelompok yaitu:³⁶

a. Kemampuan merencanakan pengajaran meliputi:

- 1) Menguasai garis-garis besar program pengajaran (GBPP).
- 2) Menyusun analisis materi pelajaran (AMP).
- 3) Menyusun program semester/catur wulan.
- 4) Menyusun rencana pengajaran dengan memperhatikan:
 - a) Karakteristik dan kemampuan awal siswa.
 - b) Perumusan tujuan pengajaran.
 - c) Pemilihan bahan dan urutan bahan.
 - d) Pemilihan metode mengajar.
 - e) Pemilihan sarana/alat pendidikan.
 - f) Pemilihan strategi evaluasi.

b. Kemampuan melaksanakan proses pembelajaran meliputi:

- 1) Membuka pelajaran.
- 2) Melaksanakan inti proses pembelajaran terdiri dari:
 - a) Menyampaikan materi pelajaran.
 - b) Menggunakan metode mengajar.
 - c) Menggunakan media/alat mengajar.
 - d) Mengajukan pertanyaan.
 - e) Memberikan penguatan.
 - f) Interaksi belajar mengajar.

³⁶ *Ibid*, hal. 26-27.

3) Menutup pelajaran.

c. Kemampuan mengevaluasi pengajaran meliputi:

1) Melaksanakan tes.

2) Mengolah hasil penilaian.

3) Melaporkan hasil penilaian.

4) Melaksanakan program remedial/perbaikan pengajaran.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran meliputi:

a. Kemampuan merencanakan pembelajaran meliputi:

1) Menyusun silabus.

2) Menyusun rencana pembelajaran RP

3) Mempersiapkan alat evaluasi.

b. Kemampuan melaksanakan pembelajaran meliputi:

1) Membuka pelajaran.

2) Kemampuan menjelaskan.

3) Menggunakan metode pembelajaran.

4) Kemampuan bertanya.

5) Kemampuan menggunakan media.

6) Kemampuan menutup pelajaran.

7) Membuat kesan umum pembelajaran.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Kemampuan Mengelola Belajar

Dengan melalui proses belajar mengajar yang diharapkan adalah terjadinya perubahan dalam diri anak baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik akan berpengaruh pada tingkah laku anak didik, di mana pada akhirnya cara berfikir, merasa dan melakukan sesuatu itu akan menjadi relatif menetap dan membentuk kebiasaan bertingkah laku yang baik pada dirinya. Agar perubahan-perubahan dalam diri peserta didik sebagai hasil dari suatu proses belajar mengajar sampai pada tujuan yang diharapkan, perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Seperti halnya dalam proses belajar mengajar ikut berfungsi pula sejumlah faktor yang dengan sengaja direncanakan dan dimanipulasikan guru menuju tercapainya out-put yang dikehendaki dalam hal ini : kurikulum, guru yang mengajar, sarana dan fasilitas serta instrumental yang merupakan faktor terpenting dan sangat menentukan dalam pencapaian hasil/out-put yang dikehendaki karena instrumental in-put inilah yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi dalam diri peserta didik.³⁷

Sejalan dengan proses belajar mengajar tersebut, maka faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar itu dikelompokkan menjadi 2 faktor.³⁸

Yaitu faktor intern dan faktor ekstern:

a. Faktor ekstern (faktor yang ada di luar individu)

1) Lingkungan

³⁷ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), hal. 107

³⁸ Sumardi Suryabrata, *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Andi Offset, 1998), hal. 7-13

Faktor lingkungan dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu:

- a) Lingkungan alami seperti suhu, kelembaban udara sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar.
- b) Lingkungan sosial baik yang berbentuk manusia ataupun yang berwujud lainnya, seperti: suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas.

Sedangkan menurut Rastijah dalam bukunya masalah-masalah keguruan di lingkungan itu dibagi 3:

- a) Lingkungan sekolah (interaksi guru murid, metode pengajaran, hubungan antar murid, media pendidikan, kurikulum dan lain-lain.
- b) Keluarga, meliputi cara mendidik orang tua kepada anak, keadaan sosial ekonomi keluarga, suasana dalam keluarga, pengertian orang tua terhadap anak, latar belakang kebudayaan dan pendidikan.
- c) Lingkungan masyarakat, meliputi media massa, teman bergaul, cara hidup lingkungan dan kegiatan-kegiatan lain.

2) Instrumental

Faktor ini dapat berwujud faktor-faktor keras (hard ware) seperti: gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum dan sebagainya, dapat juga berwujud faktor-faktor lemah (soft ware) seperti: Kurikulum, pedoman belajar, guru, metode, media dan lain-lain.

b. Faktor Intern (faktor dari dalam individu peserta didik sendiri)

Dalam faktor ini mencakup faktor fisiologi dan psikologi:

1) Kondisi fisiologis

Kondisi ini meliputi: kondisi fisik (kesehatan) dan faktor-faktor tubuh, disamping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengarannya sangat mempengaruhi proses belajar mengajar karena sebagian besar yang dipelajari manusia dipelajarinya dengan menggunakan penglihatan dan pendengaran.

- 2) Kondisi psikologis
 - a) Minat
 - b) Kecerdasan (intelegensi)
 - c) Bakat
 - d) Motivasi dan Kultural.³⁹

C. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁴⁰ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

³⁹Arief, S. Sudirman, R Raharjo dan Amung Haryono, Media Pendidikan (Jakarta: Grafindo Persada, 201), hal. 14

⁴⁰Omeah Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.⁴¹

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.⁴²

⁴¹Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm. 200

⁴²Ibid, Hlm. 201.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: knowledge (pengetahuan/hafalan/ingatan), comprehension (pemahaman), application (penerapan), analysis (analisis), synthesis (sintetis), evaluation (penilaian).⁴³

b. Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul taxonomy of educational objective: affective domain. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.⁴⁴

c. Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh Simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada

⁴³Mulyadi, Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah, UIN-Maliki Press, Tahun 2010. Hlm 3

⁴⁴Ibid, Hlm 5

gerak- gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴⁵

2. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- a. Keefektifan (effectiveness)
- b. Efisiensi (efficiency)
- c. Daya Tarik (appeal).⁴⁶

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau

⁴⁵Ibid, Hlm 9

⁴⁶Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2010), Hal. 42.

sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belear dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.⁴⁷

3. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga

⁴⁷Burhan Nurgianto, Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988), Hal 42

- d. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.⁴⁸

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

D. Hubungan Antar Variabel

1. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar

Kecanduan bermain *game online* didefinisikan sebagai sikap berlebihan dalam penggunaan komputer dan video game sehingga para pemainnya tidak bisa mengendalikan sikap yang berlebihan tersebut, yang berdampak pada masalah sosial dan emosional. Dalam setiap game ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game. Bila pemain game tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri, lupa belajar, dan bahkan saat belajar pun ia malah mengingatingat permainan game.

Menurut Kusumawardani, *Game online* adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Menurut Misnawati, *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan

⁴⁸Op.Cit, Oemar Hamlik, Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi. Hal 117

yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Suasana didalam game on line dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. Game atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatannya tidak lagi pada nilai guna.⁴⁹

Ada beberapa jenis game on line, yang dibedakan menjadi beberapa genre, adapun menurut Haqq, *game online* dibedakan beberapa jenis yaitu “*Game on line jenis Real-time strategy (RTS)*, *game on line jenis First-Person Shooter (FPS)*, *game on line jenis Role-Playing Game (RPG)*, *game online jenis Action Adventure Strategy*, *game online jenis race*, *game online jenis Turn Base Strategy*, *game online jenis sport*.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh individu pasti memberikan dampak terhadap setiap individu yang melakukannya. Begitu pula halnya dengan game, setiap game yang dimainkan oleh seseorang pastilah memberikan dampak terhadap pemainnya. Menurut Smart, *game on line* memberikan dampak terhadap pemainnya yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Adapun aspek-aspek *game on line* menurut Smart, adalah sebagai berikut: (1) Melatih ketajaman mata yang lebih cepat (2) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak (3) Meningkatkan kemampuan membaca (4) Membantu bersosialisasi. Dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* terdapat hubungan mengelola belajar melatih ketajaman mata yang lebih cepat,

⁴⁹ Nyaik Anisa Dkk, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Pontianak", Jurnal Bimbingan Dan Konseling Fkip Untan Pontianak, (2015), Hal. 3

meningkatkan kerja dan memacu otak, meningkatkan kemampuan membaca dan membantu bersosialisasi terhadap teman sebaya.⁵⁰

2. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Hasil Belajar Matematika

Bagaimana *game online* berhubungan dengan prestasi belajar siswa perlu diteliti, khususnya pada siswa SD/MI. menyatakan prestasi belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana, menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam.⁵¹ Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwasanya terdapat pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa matematika.

⁵⁰Nyaik Anisa, dkk. “Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game On Line* Terhadap Kreativitas Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Pontianak”. Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Untan Pontianak

⁵¹Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dkk, “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta”, Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Udayana, Vol. 2, No. 2, 163-171, (2005).

E. Kerangka Berfikir

1. Kerangka Teori

Adapun menurut K Young. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang tinggi.⁵²

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang 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 yang berdampak negatif pada dirinya.

Dalam kegiatan belajar mengajar, minat merupakan salah satu faktor psikologis utama yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Karena minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin besar atau kuat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

⁵²K Young, Cyber-Disorders: "The Mental Health Concern for the New Millennium.Cyber Psychology & Behavior 3" (5), (2000), hal. 475-479.

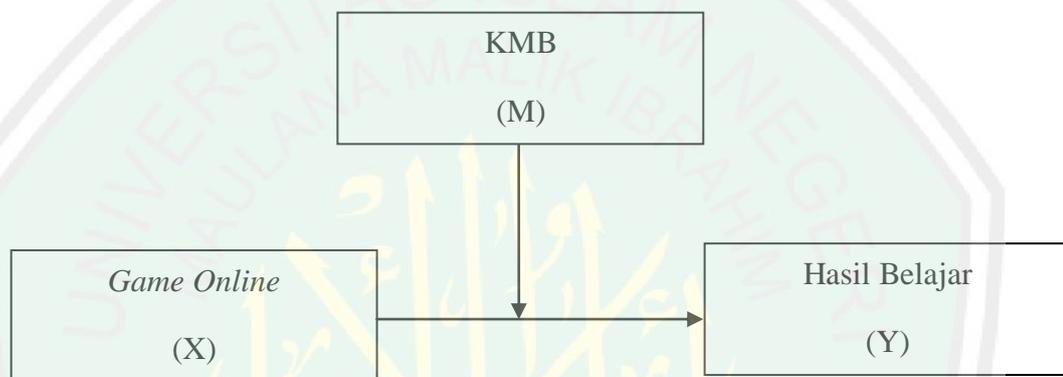
Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya. Karena minat merupakan motif yang dipelajari dan yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan hasil belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu. Apabila peserta didik yang berminat untuk mempelajari sesuatu akan bersungguh-sungguh karena daya tarik baginya, sehingga terdorong untuk berusaha mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dengan banyak meluangkan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sedang apabila minat belajar peserta didik rendah akan menyebabkan terhambatnya proses belajar peserta didik. Peserta didik cenderung malas untuk meluangkan waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas dari gurunya, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses dari hasil belajar akan berjalan lancar apabila disertai minat belajar.⁵³

⁵³Goleman D, Emotional Intelligence: Kecerdasan emosional, mengapa EI lebih penting daripada IQ. Alih bahasa: T. Hermaya. (Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama, 2006), Hlm. 164

2. Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat di jelaskan dalam penelitian ini, sebagai berikut; berapa besar kecanduan *game online* yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar matematika dan bagaimana kemampuan mengelola belajar sehingga mempengaruhi pencapaian hasil belajar matematika. Berdasarkan penjelasan diatas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.:



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berfikir

Melihat model hubungan diatas maka kemampuan mengelola belajar sebagai variabel moderator, X sebagai kebiasaan yang ada pada diri personal anak akan terus mempengaruhi hasil belajar matematika. hubungan kausal seperti ini sudah dijelaskan oleh tokoh teori Belajar A. Bandura dimana Pengetahuan seseorang akan mempengaruhi kepribadianya dan akan mempengaruhi juga lingkungan sekitarnya begitu sebaliknya lingkungan memengaruhi personal seseorang dan prestasinya ketiga hal tersebut saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya.⁵⁴

⁵⁴ J. Feist & G. J Faist, Theories of Personaliti, hal. 6.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jadi, dalam penelitian kuantitatif lebih banyak menggunakan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, hingga pada pembahasan hasil akhirnya.⁵⁵ Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif korelasional yang dilakukan dengan maksud untuk menganalisis hubungan antara *game online* dengan kemampuan mengelola belajar dan hasil belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu. Analisa yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara *game online* dengan kemampuan mengelola belajar dan hasil belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

Hal ini berdasarkan kepada definisi dari kedua hal tersebut, yaitu penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentasi, rata-rata dan perhitungan statistik melibatkan diri pada perhitungan angka atau kuantitas. Dengan penelitian yang dirancang untuk menentukan pengaruh variabel-variabel yang berada dalam satu populasi disebut penelitian regresi. Penelitian ini bukan hanya mendeskripsikan saja tetapi juga bisa memastikan pengaruh antara variabel tersebut.

⁵⁵Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Revisi VI*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002). Hal 12

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu. Variabel penelitian merupakan faktor yang berperan dalam suatu gejala atau peristiwa yang diteliti atau dapat dikatakan variabel merupakan segala sesuatu yang telah ditentukan untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya oleh peneliti.⁵⁶ Variable dalam penelitian ini diantaranya: 1) variabel bebas dan 2) variable terikat 3) variable moderator, variable tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas atau disebut juga dengan variabel stimulus, prediktor, atau antecedent⁶⁵ yang berkedudukan sebagai variable X. Variabel X pada sebuah penelitian, merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan pada variabel terikat (dependen).

Variabel bebas dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah intensitas penggunaan gadget. Indikator variabel X yang digunakan pada penelitian ini adalah penyesuaian dari indikator yang dikemukakan oleh Dwiyanti, dkk dan Horigan. Indikator tersebut terdiri dari, perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas (independent variable) yang disebut variable terikat dalam penelitian adalah gejala yang timbul karena aktivitas dari variabel bebas (x) sebagai independent variable yang kemudian disebut dengan dependent variable

⁵⁶Jhon w. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, terj. Ahmad Fawaid dan Rianayati Kusmini pancasari, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan campuran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hal. 17.

atau variabel terikat dalam bahasa Indonesia, atau sering disebut dengan variabel kriteria, konsekuen⁵⁷ yang berkedudukan sebagai variabel Y dalam penelitian.

Variabel terikat pada penelitian ini merupakan pencapaian prestasi peserta didik. Indikator pencapaian hasil belajar peserta didik adalah 70⁵⁸. Dimana hasil belajar peserta didik dikatakan cukup jika nilai pencapaian mereka mencapai angka 70.

3. Variabel Moderator

Variable moderator merupakan variabel yang dapat menaikkan atau menurunkan hubungan relasi antara variabel IV dan variable DV⁵⁹. Variabel moderator menurut Sugiono disebut juga sebagai variabel independen ke dua.⁶⁰ Suatu variabel dapat berposisi sebagai variabel moderator jika ia tidak dipengaruhi oleh variabel prediktor dan tidak mempengaruhi variabel kriteria secara langsung.⁶¹

Variabel yang berperan sebagai moderator dalam penelitian ini adalah “kemampuan mengelola belajar”. Indikator dari variabel ini adalah, aspek bagaimana siswa dapat mengelola pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

⁵⁷ Sugiono, *Statistik*, hal. 4

⁵⁸ Sukmasari Septy Nastity, *wawancara*, (Batu, 08 Maret 2021).

⁵⁹ Ayu Dwi Nindyati dan Tb. Zulrizka Iskandar, *Penempatan Model Mediator dan Moderator pada Penelitian Psikologi Kepribadian*, (Universitas Padjajaran, 2018). hal. 6.

⁶⁰ Sugiono, *Statistik*, hal. 4

⁶¹ Mugi Harsono, “prosedur pengujian variabel kontrol dan moderator dalam penelitian perilaku dengan menggunakan SPSS 10”, Makalah, disampaikan pada Seminar bulanan Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Syariah, tanggal 22 Juli, (Solo; Universitas Sebelas Maret, 2012), hal. 2.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu yang terdiri dari dua Madrasah yaitu Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum yang berjumlah 75 siswa dan Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum yang berjumlah 33 siswa. Pemilihan Madrasah tersebut karena hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika karena banyaknya orang tua yang mengadu kepada guru dikarenakan anaknya bermain *game online* terus dirumah. Kriteria dalam penentuan populasi pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Terdaftar di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum dan Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum.
- b. Siswa masih aktif belajar di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum dan Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum.

**Populasi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
Desa Pesanggerahan Kecamatan Batu
Tabel. 3.1**

No	Nama Madrasah	Jumlah Siswa
1.	Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Batu	75
2.	Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Batu	33
Jumlah Populasi		108

Sumber Data TU MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum

2. Sampel

Untuk menentukan ukuran sampel minimal dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan Tabel Krejcie dan Morgan yang melakukan perhitungan ukuran sampel didasarkan atas tingkat kesalahan 5%. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini mempunyai tingkat kepercayaan 95%. Jumlah populasi dalam

penelitian ini 108 siswa sehingga jumlah sampelnya adalah 80 siswa. Hasil dari penarikan jumlah sampel dapat dilihat pada tabel perhitungan berikut:

Jumlah Sampel
Tabel. 3.2

No	Objek	Jumlah	Jumlah Sampel Minimal
1.	MI Bustanul Ulum	75 siswa	$75/108 \times 80 = 56$ siswa
2.	MI Darul Ulum	33 siswa	$33/108 \times 80 = 24$ siswa

Sumber Tabel Krejcie dan Morgan

Berdasarkan tabel di atas, maka jumlah sampel minimal yang diperoleh menggunakan tabel *krejcie and morgan* adalah sebanyak 80 siswa, terdiri dari MI Bustanul Ulum dengan jumlah sampel sebanyak 56 siswa dan MI Darul Ulum dengan jumlah sampel sebanyak 24 siswa.

D. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam memperoleh data adalah dengan beberapa cara yaitu:

a. Dokumen

Pelaksanaan dari metode ini adalah dengan cara mencari data mengenai data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁶² Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang daftar nama siswa kelas V di MI Bustanul ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

⁶²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 2006), Hal 231.

b. Komunikasi Tidak Langsung

Dalam penelitian ini komunikasi tidak langsung digunakan untuk mengetahui minat siswa bermain *game online* dengan menggunakan angket.

c. Teknik Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara digunakan sebagai data pendukung. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah dan Guru-guru yang ada untuk mendapatkan data yang menjadi objek penelitian.

2. Alat Pengumpulan Data

Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Angket (*Questionnaire*)

Angket adalah seperangkat pernyataan yang disusun secara logis, sistematis tentang konsep yang menerangkan tentang variabel-variabel yang diteliti.⁶³ Penyebaran angket kepada subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang diteliti.

Angket yang diedarkan kepada responden harus mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Angket tersebut ditujukan kepada siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu selaku responden.

⁶³Iskandar. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif, 2009). Hal 77

Sejumlah pernyataan yang terdiri dari variabel Kecanduan *Game online* dan Kecerdasan Emosional.

Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini, yaitu pernyataan favourable dan dan unfavourable. Pernyataan favourable yaitu pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang positif mengenai objek sikap. Dan sebaliknya, pernyataan unfavourable yaitu pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif mengenai objek sikap, yaitu bersifat tidak mendukung ataupun kontra terhadap objek sikap yang hendak diungkap 7. Metode ini digunakan sebagai alat ukur *Game online* dan Kecerdasan Emosional siswa MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

b. Panduan Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur yang pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya. Adapun untuk mendapatkan data guna mengkonfirmasi data yang didapatkan dengan menggunakan lembar panduan wawancara.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum diujikan pada kelas penelitian terlebih dahulu butir soal di validasi oleh dosen ahli atau diuji cobakan pada kelas lain atau sekolah lain untuk mengetahui bahwa soal layak diujikan atau tidak. Setelah diuji cobakan pada kelas atau sekolah lain kemudian dianalisis kevalidan dan reliabelnya. Jika soal valid dan reliabel maka layak untuk diujicobakan pada kelas penelitian. Adapun kriteria kategori dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Kriteria Pengkategorian Validitas Soal Oleh Tim Validator Secara Deskriptif⁶⁴
Tabel 3.3

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu direvisi
41,0% - 60, 9%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

1. Uji Validitas Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki nilai kevalidan rendah, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁶⁵

Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud⁶⁶. Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan korelasi product moment, rumusnya adalah sebagai berikut.⁶⁷

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} - \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

⁶⁴Rizky Riani Syadfi Maizora dan Hanifah, "Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Rasional Pada Materi Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (JP2MS)* Vol. 1 (Agustus 2017), 32.

⁶⁵Siti Shofiyah. Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. Skripsi S1 UIN

⁶⁶Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal 144-145.

⁶⁷Suharsimi Arikunto. *Prosedur*, hal. 213

Keterangan:

R_{xy} = Angka indeks korelasi product moment

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah skor seluruh X²

$\sum Y^2$ = Jumlah skor seluruh Y² ($\sum X$)² = Jumlah seluruh skor ($\sum X$)²

($\sum Y$)² = Jumlah seluruh skor ($\sum Y$)²

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi r . Apabila r hitung $>$ r tabel, maka butir valid. Sebaliknya, apabila r hitung $<$ r tabel maka butir tidak valid. Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas dengan SPSS 23. Hasil perhitungan validitas sebagai berikut:

a. Validitas Angket Kecanduan *Game Online*

Angket dengan 30 butir pertanyaan dengan nilai signifikansi 5% telah diujikan kepada 20 peserta didik diluar populasi, dengan hasil perhitungan validitas instrumen penelitian kuesioner kecanduan *game online* terhadap peserta didik, terdapat 5 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 25 pertanyaan tidak valid. Pertanyaan valid terdapat pada nomor pertanyaan 1, 5, 8, 12, dan 21 sedangkan pertanyaan tidak valid adalah pertanyaan nomor 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30.

Angket tersebut telah diujikan kepada 20 peserta didik diluar populasi yakni di ujikan kepada pesreta didik Kelas V di MI Amaliyah Tanjung Tiga. Pertanyan dengan hasil perhitungan valid selanjutnya akan digunakan oleh peneliti sebagai pertanyaan yang akan digunakan untuk alat pengumpulan data kecanduan game online pada peserta didik, dengan jumlah 5 pertanyaan ini masih termasuk kedalam jumlah yang memadai.⁶⁸ Sedangkan angket dengan hasil tidak valid tidak peneliti gunakan.

b. Validitas Angket Kemampuan Mengelola Belajar

Jumlah angket yang diujikan kepada peserta didik MI Amaliyah Tanjung Tiga sebanyak 20, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 butir pertanyaan dengan nilai signifikansi 5 % telah mendapatkan hasil perhitungan terdapat 8 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 22 butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Pertanyaan yang mendapatkan nilai valid terdapat pada butir soal nomor 1, 6, 9, 10, 17, 23, 24, dan 26, sedangkan peetanyan dengan hasil tidak valid terdapat pada nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 25, 27, 28, 29, dan 30.

Petanyan valid sejumlah 8 pertanyaan, selanjutnya pertanyaan ini akan digunakan sebagai pertanyaan pada kuesioner untuk pengambilan data, sedangkan 22 pertanyaan yang tidak valid dibuang atau tidak peneliti gunakan.⁶⁹

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 202

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*,hal. 202

c. Validitas Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika dilakukan oleh pihak sekolah, karena itu peneliti tidak melakukan uji validitas terhadap soal-soal yang digunakan dalam penilaian tengah semester tersebut. Semua dilakukan oleh pihak sekolah.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak bersifat tendensius yakni mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, instrumen yang reliabel dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya juga, yang diusahakan dapat dipercaya adalah datanya, bukan semata-mata instrumennya.⁷⁰

Ungkapan yang menyatakan bahwa instrumen harus reliabel sebenarnya mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.⁷¹ Untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus alfa conbach, yaitu:

$$r_i = \frac{K}{(K-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Reabilitas

k = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = Varians butir

⁷⁰ Siti Shofiyah. Pengaru, hal. 54

⁷¹ Suharsimi Arikunto. Prosedur, hal. 154-155

st 2 = Varians total

Moderat dengan nilai alfa 0,50. Kriteria nilai alfa conbach sebagai berikut:

Tabel. 3.6 Nilai Alfa Cronbach

Interval Koefisien	Keterangan
< 0,50	Rendah
0,50-0,70	Moderat
0,71-0,90	Tinggi
>0,90	Sempurna

Dari hasil perhitungan realibitas terhadap instrumen kecanduan *game online* dan kemampuan mengelola belajar didapatkan hasil bahwa kedua instrumen dikatakan reabel dengan tingkat sempurna. Artinya kedua instrumen ini jika digunakan untuk mengambil data akan dapat memberikan data yang sama walaupun digunakan untuk pengukuran secara berulang. Adapaun hasil pengukuran sebagai berikut:

Tabel. 3.7 Hasil Uji Realibilitas Angket Kecanduan Game Online

No	Instrumen	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
1	Kecanduan Game Online	0,919	Reabel Sempurna
2	Kemampuan Mengelola Belajar	0,884	Tinggi

F. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan pencarian jawaban dari semua rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab I. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan sebuah kesimpulan dari suatu permasalahan yang sedang diteliti. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk melakukan analisis dengan memberikan gambaran atau mendeskripsikan data sebagai mana adanya tanpa mengambil kesimpulan umum. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara berikut:

a. Daftar Distribusi Frekuensi

Pembuatan daftar distribusi frekuensi atau disebut juga dengan tabel frekuensi distribusi ini dilakukan untuk mengelompokkan data ke dalam kelas interval. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa sering variabel yang digambarkan dengan angka tersebut sering muncul. Pembuatan daftar distribusi frekuensi dilakukan dengan rumus berikut:⁷²

1) Menghitung Rentang

Rentang data didapatkan dengan cara, data terbesar dikurangi data terkecil

2) Menentukan Banyak Kelas

Banyaknya kelas ditentukan sesuai dengan kebutuhan, atau jika jumlah data lebih dari 200 maka akan lebih baik menggunakan perhitungan dengan rumus berikut:

⁷² Sudjana, *Metoda Statistika*, hal. 47-48

$$1+(3,3)\text{Log } N$$

3) Menentukan Panjang Kelas

Panjang kelas adalah panjang jarak angka pada setiap kelas interval, untuk menentukan panjang kelas dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

4) Menentukan Ujung Kelas Interval Pertama

Penentuan ujung kelas interval pertama dapat dilakukan dengan dua cara, pertama dengan menggunakan data terkecil, kedua dengan menggunakan data yang lebih kecil dari data telah ditentukan.

5) Membuat Daftar Distributor Frekuensi

Pembuatan daftar distribusi frekuensi sesuai dengan ketentuan yang telah didapat dari hasil perhitungan di atas.

b. Menyajikan Data Dalam bentuk Diagram

Penyajian data dalam bentuk diagram bertujuan untuk memvisualisasikan data distribusi kedalam bentuk grafis.⁷³ Hal ini dilakukan agar data lebih mudah untuk dibaca.

c. Menghitung Rata-Rata Hitung

Rata-rata hitung merupakan nilai yang menjadi pusat dari sebuah nilai data dan dapat mewakili keputusan dari nilai sebuah

⁷³Budi, Pengertian Histogram dan Cara membuatnya, <https://ilmu.manajemenindustri.com/pengertian-histogram-dan-cara-membuatnya>, diakses pada 12 Maret 2021

data itu sendiri.⁷⁴ Rata-rata hitung atau disebut juga dengan mean merupakan hasil bagi dari jumlah nilai data dengan banyaknya data. Rumus mencari rata-rata hitung digambarkan sebagai berikut:⁷⁵

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata hitung (mean)

f_i = Frekuensi

x_i = Kelas interval

2. Analisis Inferensial

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan kausal antara satu variabel dengan variabel lain. Untuk menguji hubungan regresi linear maka dilakukan berbagai uji berikut:

1) Membuat Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linear sederhana secara umum adalah:⁷⁶

$$Y = a + b X$$

Sedangkan untuk mendapatkan nilai a dan b, maka dilakukan perhitungan melalui rumus berikut:⁷⁷

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum x_i^2) - (\sum x)(\sum x_i Y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n \sum x_i Y_i - (\sum x_i)(\sum Y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x)^2}$$

⁷⁴ An-Nahdi, *Rata-Rata Hitung (mean)*, <https://salimnahdi.blogspot.com/2013/11/rata-rata-hitung-mean.html>, diakses pada 12 Maret 2021.

⁷⁵ Sudjana, *Metoda Statistika*, hal. 70

⁷⁶ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 261

⁷⁷ Sugiono, *Statistik*, hal. 266-267.

b =



2) Uji Keberartian

Uji keberartian digunakan untuk melihat apakah arah regresi berarti atau tidak. Jika arah regresi $b = 0$, maka koefisien arah regresi tidak berarti, namun jika $b \neq 0$ maka koefisien arah regresi berarti. Untuk menguji hipotesis H_0 (nol), maka digunakan rumus berikut:⁷⁸

$$F = \frac{S_{REG}^2}{S_{SI}^2}$$

Hasil perhitungan dibandingkan dengan F tabel dengan dk pembilang = 1 dan deka penyebut = $n-2$. Dengan ini dk pembilang sama dengan 1 dan penyebut $n-2 = 19$ dengan nilai korelasi 5%, maka nilai F_{tabel} adalah 4,38.

Pengujian hipotesis menggunakan kriteria, jika berdasarkan taraf kesalahan dan bersama dk yang sesuai ternyata mendapatkan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima. Sebaliknya jika dari hasil perhitungan dan perbandingan nilai ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Atau dengan melihat nilai signifikansinya (sig) jika nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

3) Uji Linearitas

H_0 = Regresi tidak linear

H_a = Regresi linear

Untuk melakukan uji linearitas maka digunakan rumus berikut:⁷⁹

$$F = \frac{s_{IC}^2}{s_G^2}$$

⁷⁸ Sugiono, *Statistik*, hal. 273.

⁷⁹ Sugiono, *Statistik*, hal. 274

Setelah melakukan perhitungan maka F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang = $k - 2$ dengan dk penyebut = $n - dk$. Maka nilai F_{tabel} dengan dk pembilang 10 dan dk penyebut 10 dengan koefisien 5% adalah 2,97.

Setelah dilakukan perbandingan, jika ternyata menunjukkan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis nol atau H_0 diterima dengan kata lain $b = 0$, yang berarti koefisien tidak linear. Sebaliknya H_0 akan ditolak dan H_a diterima, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan ini berarti $b \neq 0$ dan koefisien linear.

Kelinearitasan suatu hubungan variabel juga dapat dilihat dari nilai *diviation from linearity* pada tabel anova, jika nilai *diviation from linearity* lebih tinggi dari 0,05 maka dapat dikatakan memiliki hubungan linearitas. Sebaliknya jika nilai *diviation from linearity* tidak lebih besar dari 0,05, maka hubungan variabel dikatakan tidak memiliki hubungan linearitas.

4) Uji Hipotesis Hubungan Antar Variabel

Untuk menganalisis kuat tidangnya hubungan anatara dengan uji hipotesis hubungan antara dua variabel. Nilai korelasi dapat dicari dengan rumus berikut:⁸⁰

$$r = \frac{n \sum X_j Y_j - (\sum X_j)(\sum Y_j)}{\sqrt{(n \sum X_j^2 - (\sum X_j)^2)(n \sum Y_j^2 - (\sum Y_j)^2)}}$$

⁸⁰ Sugiono, Setatistik.hal. 274

Setelah perhitungan dilakukan maka hasil perhitungan yang disebut dengan F_{hitung} dibandingkan dengan R_{tabel} . Jika F_{hitung} memiliki nilai lebih besar daripada R_{tabel} , maka ada pengaruh diantara kedua variabel tersebut. Nilai R_{tabel} yang digunakan adalah 0,433 dengan nilai signifikansi 0,05 dan N 21.

Nilai hubungan dapat diketahui pula dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien hasil perhitungan SPSS. Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka dapat dikatakan ada hubungan.

Kekuatan hubungan dapat diketahui dari nilai R_{Square} pada tabel model summary hasil perhitungan SPSS. Nilai hubungan dikatakan signifikan jika nilainya berkisar -1 sampai +1. Nilai koefisien yang mendekati angka negatif 1, mengartikan hubungan tersebut sempurna negatif dan jika nilai korelasi mendekati angka plus 1 maka hubungannya sempurna positif.

b. Uji Regresi Berjenjang

Analisis yang dilakukan terhadap moderator dilakukan dengan cara menggunakan *Hierarchical regression*.⁸¹ Analisis model ini dilakukan dengan dua tahapan pengujian statistik, yang pertama adalah melakukan regresi antara variabel prediktor terhadap dependen variabel, kedua dengan menambahkan produk variabel independen dan moderator

⁸¹ M. Harsen dan A.M . Gross, "Handbook of Clinical Psihology", 2 (2008), hal. 65

kedalam kolom variabel independen pada regresi yang pertama.

Persamaan yang dihasilkan dari model moderator ini adalah sebagai berikut;

$$Y = B_0 + B_1X + B_2M$$

$$Y = B_0 + B_1X + B_2M_0 + B_3M_0 * X$$

Keterangan:

B_0 = Intersep

B_1, B_2, B_3 = Koefisien regresi yang belum tersetandar

X = Independen Variabel

M_0 = Variabel Moderator

$M_0 * X$ = Produk

Fungsi moderator akan muncul jika R square pada hasil regresi meningkat pada saat melibatkan produk, dan jika pada perhitungan kedua nilai R square meningkat maka M_0 memperkuat pengaruh X terhadap Y , dan jika nilai R square lebih kecil dari nilai uji pertama maka M_0 memperlemah pengaruh variabel X terhadap variabel Y . Untuk menghitung analisis inferensial peneliti menggunakan alat bantu berupa SPSS 2.3. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai R_{Square} pada tabel model summary.

Jika hasil perhitungan hubungan antara variabel prediktor, moderator dan produk terhadap variabel kriteria memiliki nilai R_{Square} lebih besar daripada R_{Square} hasil perhitungan antara variabel prediktor terhadap variabel kriteria, maka dapat dikatakan moderator berpengaruh terhadap variabel prediktor atau X . Dengan ini artinya, bahwa variabel moderator memperkuat pengaruh variabel prediktor terhadap variabel kriteria. Namun jika sebaliknya, yakni jika nilai

perhitungan tahap kedua lebih kecil dibandingkan dengan hasil perhitungan tahap kedua maka dapat dikatakan variabel moderator berpengaruh negatif terhadap variabel prediktor, yang berarti moderator memperlemah pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Deskriptif

Pada pembahasan ini akan dijabarkan data hasil penelitian yang didapat kedalam bentuk daftar tabel distribusi, tabel, diagram dan juga perhitungan rata-rata. Hal ini bertujuan agar data hasil penelitian dapat terpaparkan secara jelas. Berikut hasil penelitian yang telah didapatkan:

1. Paparan Data Kecanduan *Game Online*

Kegiatan pengukuran kecanduan *game online*, yang dilakukan kepada 56 siswa di MI Bustanul Ulum dan 24 Siswa di MI Darul Ulum Kota Batu dengan jumlah keseluruhan 50 siswa. Kegiatan pengukuran dilakukan pada tanggal 1 maret 2021 dengan menggunakan angket/kuesioner yang terdiri dari 5 pertanyaan. Pengisian angket atau kuesioner dilakukan secara *online* oleh peserta didik melalui tautan *google form* yang telah dibagikan peneliti. setelah kegiatan pengukuran didapatkan hasil intensitas kecanduan *game online* peserta didik di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

Nilai rata-rata kecanduan game online diatas menunjukkan bahwa game online berada pada level rendah dengan nilai 6,6. Jika data diatas kita konfersi ke tingkat intensitas kecanduan game online menjadi rendah, sedang, dan tinggi maka akan didapat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Tingkat Kecanduan *Game Online*

Tingkat Intensitas	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	1 – 6	56	70%
Sedang	7 – 11	18	23%
Tinggi	12 – 19	6	8%
Jumlah		80	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa, dari 80 peserta didik di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu didapatkan, terdapat 57 (lima puluh tujuh) peserta didik dengan tingkat intensitas kecanduan *game online* rendah dengan persentase 70% (tujuh puluh), 8% (delapan) peserta didik berada pada tingkat tinggi dengan jumlah 6 (enam) peserta didik dan 18 (delapan belas) peserta didik sisanya berada pada level intensitas kecanduan *game online* sedang dengan peresntase sebesar 23% (dua puluh tiga). Untuk lebih jelas jumlah tersebut akan digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut:

**Gambar 4.1 Diagram Kecanduan *Game Online***

Paparan data diatas merupakan paparan data secara keseluruhan, artinya tidak ada pemisahan antara kecanduan *game online* yang dilakukan peserta didik laki-laki dan perempuan. Untuk mendapatkan paparan yang lebih rinci mengenai kecanduan *game online* diantara keduanya maka perlu dilakukan pemisahan data antara kecanduan *game online* peserta didik laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, maka akan terlihat jelas intensitas diantara keduanya, data pemisahan tersebut diasajikan kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel. 4.2 Kecanduan *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin

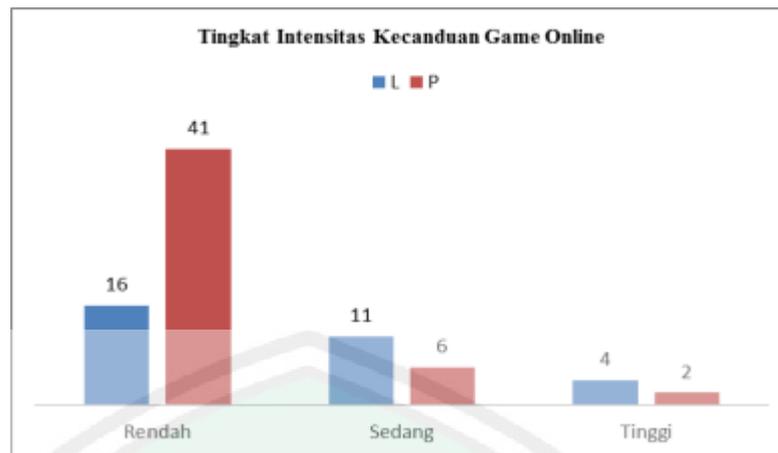
Tingkat Intensitas	Interval	Frekuensi		Persentase		Jumlah
		L	P	L	P	
Rendah	1-6	16	41	16%	41%	57%
Sedang	7-11	11	6	11%	6%	17%
Tinggi	12-20	4	2	4%	2%	6%
Jumlah		31	49	31%	49%	100%

Data di atas menunjukkan bahwa ada selisih besaran persentase kecanduan *game online* sebesar 16% (enam belas) antara peserta didik laki-laki dan perempuan, namun hal ini tidak menunjukkan jika peserta didik perempuan lebih intens dalam bermain *game online*, hal ini diakibatkan karena adanya perbedaan dari segi jumlah dimana peserta didik perempuan 25 (dua puluh lima) lebih banyak dibandingkan jumlah peserta didik laki-laki.

Perbedaan intensitas kecanduan *game online* ini terlihat jelas antara peserta didik laki-laki dan perempuan jika melihat dari sudut pandang tingkat intensitasnya, dimana peserta didik laki-laki terlihat lebih tinggi dalam intensitas kecanduan *game online*. Hal ini terlihat

dimana intensitas kecanduan *game online* peserta didik laki-laki 4% (empat) lebih banyak berada pada tingkat intensitas penggunaan tinggi dibandingkan dengan peserta didik perempuan. Jumlah peserta didik laki-laki yang berada pada tingkat intensitas tinggi berjumlah 4 (empat) siswa, sedangkan peserta didik perempuan hanya berjumlah 2 (dua) siswa yang berada pada tingkat intensitas tinggi yakni hanya 2% (dua) dari jumlah peserta didik laki-laki yang berada pada tingkat intensitas kecanduan *game online* tinggi.

Intensitas kecanduan *game online* peserta didik laki-laki memiliki sebaran yang luas dan lebih banyak berada pada lefel sedang, dikatakan memiliki sebaran luas karena sebarannya mencakup pada dua tingkatan tersebut. peserta didik yang berada pada tingkat intensitas kecanduan *game online* sedang, 11% (sebelas) adalah peserta didik laki-laki, dan 6% (enam) peserta didik perempuan dengan perbandingan jumlah 11 (sebelas) laki-laki dan 6 (enam) perempuan. Untuk peserta didik yang berada pada tingkat intensitas rendah terdapat 16% (enam) dari jumlah keseluruhan peserta didik, dimana terdapat 16 (enam belas) peserta didik laki-laki yang berada pada tingkat intensitas tersebut dan untuk peserta didik perempuan pada tingkat intensitas kecanduan *game online* terdapat 41 siswa lebih banyak 25 siswa dari pada peserta didik laki-laki dimana persentasinya menunjukkan 41% (empat puluh satu). Untuk memudahkan pembacaan maka data tersebut ditampilkan dalam diagram berikut:



Gambar 4.2 Diagram Kecanduan *Game Online*

Terlihat jelas dari data diatas bahwasannya tingket intensitas kecanduan *game online* peserta didik secara keseluruhan berada pada tingkatan Rendah dengan jumlah persentase sebesar 57% (lima puluh tujuh). Dilihat dari segi dampak negatif kecanduan game online, dari dampak negatifnya yaitu: sering tidak sekolah, memilih game dari pada mengerjakan tugas, hubungan yang kurang harmonis dengan teman sebaya, waktu berkumpul dengan keluarga berkurang, dan kurangnya diskusi dengan teman karna bermain game online.

2. Paparan Data Kemampuan Mengelola Belajar

Pengukuran terhadap kemampuan mengelola belajar adalah untuk mengetahui seberapa besar siswa dalam mengelola belajar yang dilakukan dalam kecanduan *game online* terhadap hasil belajar matematika. Selain itu data ini juga akan berfungsi dan digunakan sebagai fariabel moderator antara hubungan kecanduan *game online* dengan kemampuan mengelola belajar dan hasil belajar matematika siswa yang ada di sekolah. Hal ini dilakukan karena ada teori yang mengatakan bahwa intensitas kecanduan *game online* berpengaruh secara parsial terhadap hasil atau prestasi peserta didik.

Dari hasil pengukuran yang telah dilakukan pada tanggal 01 Maret 2021. Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner dengan 8 (delapan) butir jumlah pertanyaan yang disebarkan kepada 80 (delapan puluh) peserta didik di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu, dari hasil pengukuran didapatkan hasil.

Nilai rata-rata kemampuan mengelola belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu diatas menunjukkan bahwa kemampuan mengelola belajar siswa berada pada level tinggi dengan nilai 27. Jika data diatas kita konfersi ke tingkat intensitas penggunaan Gadget menjadi rendah, sedang, dan tinggi maka akan didapat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

4.3 Tabel Distribusi Tingkat Kemampuan Mengelola Belajar

Tingkat Intensitas	Interval	Frekuensi	Presentase
Rendah	8 – 14	5	6%
Sedang	15 – 21	5	6%
Tinggi	22 – 32	70	88%
Jumlah		80	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa, dari 80 peserta didik di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu didapatkan, terdapat 5 (tiga) peserta didik dengan tingkat kemampuan mengelola belajar rendah dengan persentase 6% (empat), 86% (delapan puluh enam) peserta didik berada pada tingkat tinggi dengan jumlah 70 (tujuh puluh) peserta didik dan 5 (lima) peserta didik sisanya berada pada level intensitas kemampuan mengelola belajar sedang dengan peresntase sebesar 5% (lima). Untuk lebih jelas jumlah tersebut akan

digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Kemampuan Mengelola Belajar

Paparan data diatas merupakan paparan data secara keseluruhan, artinya tidak ada pemisahan antara kemampuan mengelola belajar yang dilakukan peserta didik laki-laki dan perempuan. Untuk mendapatkan paparan yang lebih rinci mengenai kemampuan mengelola belajar diantara keduanya maka perlu dilakukan pemisahan data antara kemampuan mengelola belajar peserta didik laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, maka akan terlihat jelas intensitas diantara keduanya, data pemisahan tersebut disajikan kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kemampuan Mengelola Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin

Tingkat Intensitas	Interval	Frekuensi		Persentase		Jumlah
		L	P	L	P	
Rendah	8 – 14	1	4	1%	4%	5%
Sedang	15 – 21	2	3	2%	3%	5%
Tinggi	22 – 32	28	42	28%	42%	70%

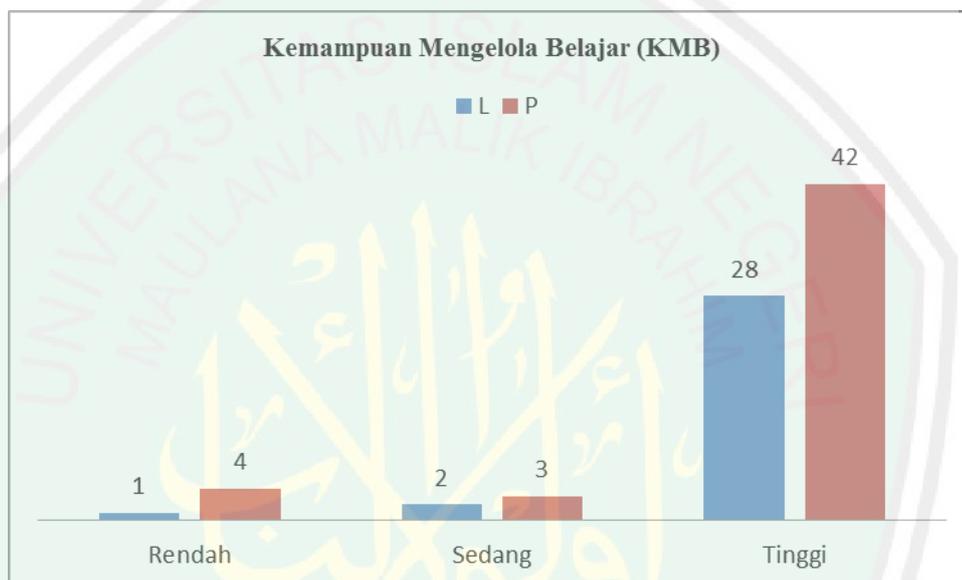
Jumlah	31	49	31%	49%	100%
--------	----	----	-----	-----	------

Data di atas menunjukkan bahwa ada selisih besaran persentase kemampuan mengelola belajar siswa sebesar 18% (delapan belas) antara peserta didik laki-laki dan perempuan, namun hal ini tidak menunjukkan jika peserta didik perempuan lebih mampu dalam mengelola belajar, hal ini diakibatkan karena adanya perbedaan dari segi jumlah dimana peserta didik perempuan 18 (delapan belas) lebih banyak dibandingkan jumlah peserta didik laki-laki.

Perbedaan kemampuan mengelola belajar ini terlihat jelas antara peserta didik laki-laki dan perempuan jika melihat dari sudut pandang tingkat intensitasnya, dimana peserta didik perempuan terlihat lebih tinggi dalam mengelola belajar. Hal ini terlihat dimana kemampuan mengelola belajar peserta perempuan 18% (delapan belas) lebih banyak berada pada tingkat mengelola belajar tinggi dibandingkan dengan peserta didik laki-laki. Jumlah peserta didik perempuan yang berada pada tingkat intensitas tinggi berjumlah 42 (empat puluh dua) siswa, sedangkan peserta didik laki-laki hanya berjumlah 28 (dua puluh delapan) siswa yang berada pada tingkat intensitas tinggi yakni hanya 28% (dua puluh delapan) dari jumlah peserta didik perempuan yang berada pada tingkat kemampuan mengelola belajar.

Kemampuan mengelola belajar peserta didik perempuan memiliki sebaran yang luas dan lebih banyak berada pada level tinggi, dikatakan memiliki sebaran luas karena sebarannya mencakup pada dua tingkatan tersebut. peserta didik yang berada pada tingkat mengelola belajar sedang, 3% (tiga) adalah peserta didik perempuan, dan 2% (dua) peserta didik laki-laki dengan perbandingan jumlah 2 (dua) laki-laki dan 3 (lima) perempuan. Untuk peserta didik yang berada pada

tingkat intensitas rendah terdapat 5% (lima) dari jumlah keseluruhan peserta didik, dimana terdapat 4 (empat) peserta didik perempuan yang berada pada tingkat intensitas tersebut dan untuk peserta didik laki-laki pada tingkat mengelola belajar terdapat 1 siswa saja. 1 siswa dari pada peserta didik laki-laki dimana persentasinya menunjukkan 1% (satu). Untuk memudahkan pembacaan maka data tersebut ditampilkan dalam diagram berikut:



Gambar 4.4 Diagram Kemampuan Mengelola Belajar

Terlihat jelas dari data diatas bahwasannya kemampuan mengelola belajar siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu secara keseluruhan berada pada tingkatan Tinggi dengan jumlah persentase sebesar 70% (Tujuh Puluh). Dilihat dari segi dampak segi kemampuan mengelola belajar siswa yang sejalan dengan kecanduan *game online* yang rendah.

3. Paparan Data Hasil Belajar Matematika

Pengukuran hasil belajar matematika dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar yang telah dilakukan di sekolah. Penilaian dilakukan oleh pihak sekolah dalam sebuah kegiatan penilaian tengah semester (PTS).

Kegiatan penilaian tengah semester (PTS) dilakukan secara mandiri oleh para peserta didik di rumah masing dan diawasi secara virtual oleh para guru wali kelas masing-masing. Setiap soal ujian matematika akan dikirim oleh dewan guru melalui grup *whatsapp* dan pengumpulan dilakukan pada hari rabu siang di hari ketiga ketika ujian. Dari kegiatan penilaian matematika tengah semester (PTS) yang telah dilakukan didapatkan hasil.:

Hasil penilaian tengah semester yang digunakan merupakan nilai rata-rata dari hasil nilai matematika yang didapatkan oleh peserta didik. Nilai merupakan nilai murni PTS tanpa ada penambahan. Jika dilihat dari nilai rata-rata yang didapat peserta didik, maka nilai tersebut mencerminkan bahwa banyaknya peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana nilai KKM yang di tentukan adalah 70. Artinya jika peserta didik dapat mencapai nilai 70 maka peserta didik dianggap lulus. Berikut tingkat pencapaian nilai peserta didik dibandingkan dengan nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM):

Tabel 4.5 Tingkat Pencapaian Peserta Didik

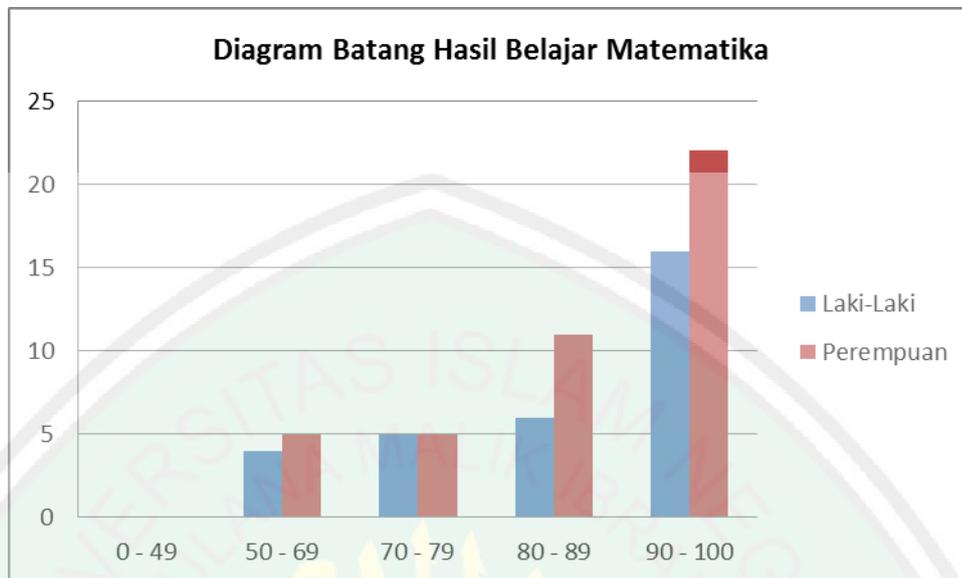
Interval Nilai PTS Matematika	Frekuensi		Kriteria
	Laki-Laki	Perempuan	
0 – 49	0	0	E
50 – 69	4	5	D
70 – 79	5	5	C
80 – 89	6	11	B
90 – 100	16	22	A

Dari tabel di atas dapat kita ketahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik sangat tinggi, dimana dari 80 (delapan puluh) peserta didik terdapat 65 (enam puluh lima) peserta didik yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 17 (tujuh belas) laki-laki dan 38 (tiga puluh delapan) perempuan. 9 (sembilan) peserta didik lainnya berada pada level dua terendah yakni level E dan D.

Pada level D terdapat 9 (sembilan) peserta didik, 4 (empat) peserta didik laki-laki dan 5 (lima) peserta didik perempuan. Pada level terendah yakni level E baik perempuan dan laki-laki tidak ada yang mendapatkannya. Dilihat secara perolehan nilai terlihat adanya perbedaan diantara peserta didik laki-laki dan perempuan, dimana peserta didik perempuan memiliki tingkat kemampuan penyerapan materi pelajaran yang lebih baik dibanding peserta didik perempuan, hal ini tentunya dikarenakan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi mereka.

Untuk memudahkan dalam pembacaan maka data nilai

perolehan penilaian tengah semester pada tabel di atas dirubah kedalam diagram batang sebagai berikut:

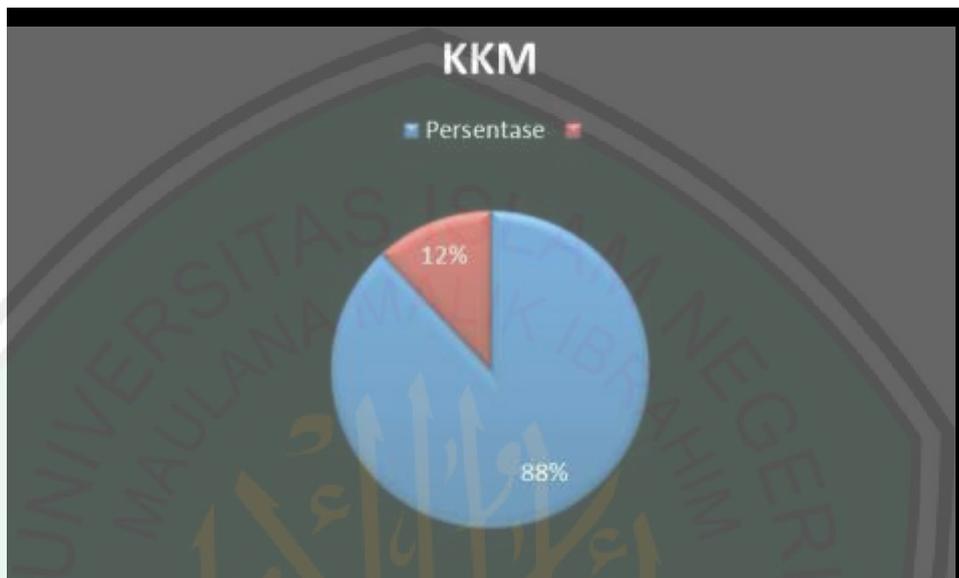


Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Matematika

Melihat diagram di atas dan nilai mean atau nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu yang mencapai 86, maka rata-rata kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran berada pada level B. Kemampuan tersebut berada pada kelas interval antara 80 - 89 pada tabel interval pencapaian hasil belajar, yang menartikan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran adalah baik. Jumlah peserta didik yang berada pada interval tersebut berjumlah 55 (lima puluh lima) peserta didik.

Peserta didik yang tidak mampu mencapai nilai ketuntasan belajar atau mencapai nilai KKM hanya ada 9 (sembilan) peserta didik. Peserta didik banyak Dilihat dari segi kelulusanya banyak peserta didik yang lulus. Dimana terdapat 71 (tujuh puluh satu) peserta

didik yang mencapai nilai KKM 81% (delapan puluh satu) dan yang tidak mencapai nilai KKM terdapat 9 (sembilan) peserta didik atau 11% saja yang tidak mencapai nilai KKM yang sudah di tentukan oleh sekolah, seperti yang ditampilkan dalam digram berikut:



Gambar 4.6 Diagram Lingkaran Kelulusan Peserta Didik

Dapat dilihat dari gambar Penilaian Tengah Semester (PTS) tersebut, jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa, maka hanya terdapat 81% siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Analisis Inferensial

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Pengujian regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel prediktor X kepada variabel kriteria Y serta dilakukan pula terhadap Variabel M terhadap variabel X. Uji

regresi linear sederhana dilakukan sebagai berikut:

a. Menentukan Persamaan Regresi

1) Variabel X terhadap Y

Persamaan regresi sederhana sebagaimana yang telah dikemukakan dimuka pada bab 3 adalah $Y = a + bX$. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 2.3 didapatkan hasil sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Koefisiensi Regresi X Terhadap Y

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	98.230	3.507		28.008	.000
	KGO	-1.897	.492	-.400	-3.857	.000

a. Dependent Variable: HBM

Terlihat pada kolom *Unstandardized Coefficients I* bagian B terdapat nilai a sebesar 98.230 dan nilai b sebesar -1.897. Maka persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 98.230 + -1.897X$$

Nilai persamaan regresi di atas memiliki nilai konstanta 98.230 ini mengartikan nilai konsisten variabel hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen adalah 98.230 Nilai koefisien regresi X sebesar -1.897, mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 % nilai

intensitas akan menambah nilai hasil belajar sebesar -1.897. Nilai koefisien tersebut adalah negatif ini menandakan pengaruh variabel prediktor X terhadap variabel kriteria Y bersifat negatif.

2) Variabel M terhadap X

Setelah dilakukan perhitungan linearitas antara variabel moderator dan variabel independen, didapatkan hasil sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Koefisiensi Regresi M terhadap Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.091	1.703		15.909	.000
	KGO	-.023	.239	-.011	-.097	.923

a. Dependent Variable: KMB

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai a adalah 27.091 dan nilai b adalah -023. Maka untuk persamaan linearnya adalah:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 27.091 + -023$$

Nilai konstanta sebesar 27.091 ini menandakan nilai konstanta yang dimiliki variabel x adalah 27.091. Nilai koefisien regresi variabel M adalah -023 yang berarti setiap nilai M dinaikan 1 % maka akan menambah nilai X sebesar -023. Nilai koefisien regresi X negatif, ini berarti hubungan antara variabel moderator dengan variabel independen

bersifat negatif. Dimana kemampuan mengelola belajar siswa akan melemahkan kecanduan *game online*.

b. Uji Keberartian

1) Variabel X terhadap Y

Uji keberartian untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan berarti atau tidak. Setelah melakukan uji linear variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan SPSS 2.3 didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 Anova Lineariti Variabel X terhadap Y

ANOVA Table						
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
HBM * KGO	Between Groups	235.577	9	26.175	.818	.602
	Linearity	.298	1	.298	.009	.923
	Deviation from Linearity	235.279	8	29.410	.919	.507
	Within Groups	2241.111	70	32.016		
	Total	2476.688	79			

Nilai keberartian dapat dilihat pada kolom F baris lineariti. Berdasarkan nilai F_{hitung} pada tabel di atas didapatkan nilai keberartian sebesar 298 lebih besar dari nilai F_{tabel} sebesar 2,33. Begitu pun jika kita lihat dari nilai *signifikansi* (sig) *linearity* out put di atas sebesar 923 nilai ini lebih besar dari pada 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat nilai keberartian antara hubungan variabel prediktor dengan variabel kriteria.

2) Variabel M terhadap X

Hasil pengujian keberartian variabel moderatod (M) terhadap variabel prediktor (X) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Anova Lineariti Variabel M terhadap X

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
KMB *	Between	(Combined)	235.577	9	26.175	.818	.602
KGO	Groups	Linearity	.298	1	.298	.009	.923
		Deviation from Linearity	235.279	8	29.410	.919	.507
Within Groups			2241.111	70	32.016		
Total			2476.688	79			

Berdasarkan nilai tabel lineariti di atas dapat diketahui nilai F_{tabel} sebesar 298 lebih besar dari nilai F_{hitung} dengan nilai sebesar 2,33. Berarti tidak terdapat nilai keberartian diantara dua variabel yang diteliti. Selain itu jika dilihat dari nilai signifikansi (sig) *linearity* out put pada tabel di atas juga didapatkan nilai keberartian dimana nilai signifikansi 923 yang berarti lebih besar dari pada 0,05. Yang berarti yakni $b = 0$ koefisien arah regresi berarti, dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak.

c. Uji Linearitas

1) Variabel X terhadap Y

Linearitas variabel independen dengan dependen dapat diketahui dengan melihat nilai signifikasni (sig) *deviation from Linearity* dan F_{hitung} pada tabel 4.11 di atas. Berdasarkan tabel

4.11 di atas, maka nilai signifikansi X terhadap Y adalah 507 lebih besar daripada 0,05 dan F_{hitung} sebesar 919 lebih besar dari F_{tabel} 2,33. Maka variabel prediktor X dengan variabel kriteria Y tidak terjadi hubungan yang linear, yang berarti H_a ditolak dan H_o diterima.

2) Variabel M terhadap X

Berdasarkan pada tabel 4.12 di atas, nilai signifikansi (sig) *deviation from Linearity* adalah 507 melebihi nilai koefisien 0,05, demikian juga jika dilihat dari nilai F_{hitung} dengan nilai 919 ini lebih besar dari F_{tabel} dengan nilai 2,33. Maka dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel M dan X tidak linear dan H_a ditolak H_o diterima.

d. Uji Hipotesis Hubungan Antar Dua Variabel

1) Variabel X terhadap Y

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS 2.3 yang terdapat pada tabel 4.9 di atas didapatkan nilai signifikansi (Sig) sebesar $.000 < 0,05$, maka dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak. Begitu juga dilihat dari perbandingan T_{hitung} dengan T_{tabel} , masih didapatkan hasil yang sama, dimana nilai T_{hitung} sebesar -3,897 lebih kecil dari F_{tabel} yang sebesar 2.33. Dengan demikian tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan hasil belajar matematika. Nilai F_{tabel} negatif menandakan hubungan tersebut adalah hubungan negatif. Dimana jika nilai X

bertambah maka akan berpengaruh terbalik terhadap nilai Y yang akan semakin berkurang.

Berdasarkan tabel model summary dinyatakan bahwa nilai R sebesar 400 dan dari out put tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 160. Hal ini menandakan variabel prediktor X memberikan pengaruh sebesar 16% terhadap variabel kriteria Y. Artinya nilai hasil belajar peserta didik 16% dipengaruhi oleh kecanduan game online dan 84 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

2) Variabel M terhadap X

Hipotesis hubungan antara variabel moderator M dengan variabel prediktor X sama seperti hubungan hipotesis pada variabel X terhadap Y, dimana dapat diketahui dengan melihat perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} dan bisa dengan melihat nilai signifikansinya. terdapat pada tabel 4.10 di atas bahwa nilai F_{hitung} sebesar -0,97 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 2,33 hipotesisnya adalah H_a ditolak dan H_o diterima. Hal yang sama didapatkan dengan melihat nilai signifikasi (Sig), dimana nilai signifikasi sebesar 923 lebih besar dari 0,05, artinya tidak terdapat hubungan antara variabel M dengan variabel X.

Nilai F_{tabel} yang positif menandakan bahwa hubungan antara Moderator terhadap prediktor adalah positif. Artinya semakin besar nilai Moderator akan semakin mengurangi nilai prediktor. Besar nilai hubungan anatar moderator dan prediktor

dari tabel model summary terlihat bahwa nilai $R = 0,00$ dan koefisien determinasi atau R Square sebesar $0,013$, mengandung pengertian bahwa variabel moderator memberikan pengaruh kepada variabel prediktor sebesar 13% . Hal tersebut mengandung arti bahwa kecanduan game online tidak dipengaruhi kemampuan mengelola belajar sebesar 13% . 87% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

2. Uji Regresi Berjenjang

Uji regresi berjenjang atau uji hierarchical regression dilakukan untuk mengetahui atau menganalisis pengaruh variabel independen dan moderator terhadap variabel kriteria. Uji regresi ini dilakukan dengan dua tahap, pertama melakukan uji regresi variabel X terhadap variabel Y kemudian dilanjutkan dengan menambahkan variabel M dan produk pada kolom independen. Setelah melakukan pengujian dengan menggunakan SPSS 2.3 maka didapatkan hasil uji regresi berjenjang sebagai berikut:

Tabel 4.10 Model Summary Linear I

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.400 ^a	.160	.149	11.605

a. Predictors: (Constant), KGO

Tabel 4.11 Model Summary Linear II

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.011 ^a	.000	-.013	5.635

a. Predictors: (Constant), KGO

Terlihat bahwa nilai R Square pada tabel model summary linear 1 untuk pengujian regresi tahap pertama antara variabel X dan variabel Y tanpa variabel moderator dan produk diperoleh nilai sebesar 160, dimana mengandung arti bahwa pengaruh variabel prediktor terhadap variabel sebesar 16%. Pada tabel model summari linear 2 setelah dimasukan variabel moderator dan produk ke dalam kolom independen didapatkan nilai R Square sebesar -013, yang berarti variabel independen memberikan pengaruh sebesar 13% terhadap variabel kriteria. 16% dan nilai summary linear dua 13%, menandakan adanya penurunan pengaruh variabel independen terhadap variabel kriteria Y sebesar 3%. Hal ini menandakan variabel moderator dapat menekan atau menurunkan pengaruh yang diberikan variabel prediktor terhadap variabel kriteria sebesar 3%.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Hasil Belajar Matematika

Hubungan kecanduan game online pada penelitian-penelitian terdahulu dikatakan memiliki nilai pengaruh yang negatif. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kausat, yang mengatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik memiliki hubungan yang negative terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hal sama juga di tunjukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muraqib Athoillah dimana ada pengaruh negatife yang lemah game online terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian Angela dan Yustina M Yuniar juga mengatakan hal yang sama dimana *game online* memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan dikalng peserta didik.⁸²

Pada proses pengambilan data dilakukan dengan menyebar angket pada kelas V di MI Bustanul Ulum berjumlah 56 responden dan MI Darul Ulum sebanyak 24 responden. Angket yang disebarkan terdiri dari 5 pernyataan untuk kecanduan *game online* dan 8 pertanyaan untuk angket kemmpuan mengelola belajar. Angket yang disebarkan kemudian diisi oleh responden selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *SPSS. 23.0*.

Hasil yang sama juga didapatkan oleh peneliti, dimana hasil analisis regresi kecanduan *game online* terhadap hasil belajar matematika peserta didik mendapatkan nilai negatif dengan $F_{tabel} -3,867$, nilai tersebut lebih besar dari nilai F_{tabel} yang hanya sebesar 2.33. Hal ini mengindikasikan bahwa, kecanduan

⁸²Kausat, Ahmad Muraqib Athoillah, Angela, dan Yustina M Yuniar. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa, hal. 81

game online yang dilakukan oleh peserta didik berpengaruh negatif terhadap hasil belajarnya sendiri. Dengan kata lain, kecanduan *game online* akan menjadi salah satu aspek yang dapat menghambat dalam hasil belajar matematika. Hasil penelitian yang telah diungkapkan dimuka tidak benar, atau salah melainkan kemungkinan ada yang menjadi penyebab lainnya yang menjadi alasan. Salah satu yang dirasa mendasar oleh penelitian adalah adanya perbedaan objek penelitian itu sendiri. Dimana penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya memiliki perbedaan sampel, tempat dan waktu. faktor ini bisa menjadi salah satu penyebabnya.

Hasil analisis dengan menggunakan SPSS 2.3 didapatkan nilai R sebesar 400 dan dari out put tersebut didapat nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 160, hal ini berarti pengaruh yang diberikan, kecanduan *game online* terhadap hasil belajar matematika adalah sebesar 16%. Melihat hubungan yang diberikan, kecanduan *game online* kepada hasil belajar matematika tidaklah kecil, maka harus ada tindakan yang dapat mereduksi hubungan tersebut. Selanjutnya hasil analisis pertama ini akan digunakan untuk analisis pada tahap selanjutnya, dimana akan diketahui apakah ada tindakan yang dapat mereduksi, kecanduan *game online* tersebut.

Maka dari penelitian di atas, kesimpulan yang dapat ditarik adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika. Apabila skor variabel kecanduan *game online* meningkat, maka skor variabel hasil belajar matematika akan mengalami penurunan. Sebaliknya, apabila skor variabel kecanduan *game online* menurun, maka skor variabel hasil belajar matematika akan mengalami peningkatan. Kecanduan *game*

online tidak berhubungan dengan hasil belajar matematika. Game online juga membuat siswa yang kecanduan cenderung mencurahkan lebih banyak waktu untuk bermain game online daripada belajar. Selain itu, game online berperan sebagai distraktor yang membuat motivasi belajar siswa berkurang.

B. Kemampuan Mengelola Belajar Sebagai Moderator

Setelah peneliti melakukan analisis secara regresi linear sederhana, peneliti melanjutkan dengan analisis hipotesis penelitian dengan menggunakan *hierarchical regression* atau regresi berjenjang. Hal ini dilakukan dengan menambah variabel moderator dan produk kedalam kolom variabel independen pada kegiatan analisis data. Setelah hal itu dilakukan, peneliti mendapatkan perubahan hasil, dimana hubungan kecanduan *game online* berubah berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil dari analisis regresi berjenjang yang dilakukan mendapatkan nilai R sebesar 412 dan *output* dari itu menghasilkan R Square sebesar 170. Menandakan bahwa besaran pengaruh yang diberikan kecanduan game online terhadap hasil belajar matematika sebesar 17%, sedangkan 83% lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Jika kita bandingkan hasil analisis regresi pertama dan kedua, maka terjadi perubahan terhadap nilai hubungan dan pengaruh diantara kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika. Perubahan pertama adalah perubahan hubungan, dimana sebelum ada moderator hubungan variabel independen dan dependen hanya 16% saja, namun setelah ada moderator berubah naik menjadi 17%. Hal ini mengindikasikan dalam kecanduan *game online* tidak berpengaruh besar terhadap hasil belajar matematika.

Kecanduan game online mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan informan pecandu game online untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama kurang lebih 10 jam sehari. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan informan untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonal. Pecandu game online sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup diri dan tidak bergaul dengan orang banyak. Kecanduan bermain game online membuat hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karena pecandu game online menghabiskan waktu hanya di game saja. Hal tersebut membuat mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain game online dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata sehingga membuat mereka menjadi anti sosial.⁸³

Komunikasi interpersonal yang di miliki ketiga informan baik secara emotional (non verbal) dan social (verbal) menjadi buruk akibat kecanduan game online. Sulit bagi mereka untuk mengekspresikan keadaan emosional yang mereka miliki, mereka lebih memilih game sebagai tempat pelarian ketika memiliki masalah, melalui game ketiga informan melampiaskan emosi-emosi yang mereka rasakan. Secara sosial pecandu game online menjadi tidak bisa bersosialisasi dengan baik. Mereka menjadi kaku dengan orang-orang sekitar karena waktu mereka habiskan dengan bermain membuat mereka tidak dapat melakukan

⁸³Mubashiroh, Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-Anak, (<http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>), diakses pada 28 Agustus 2020

interaksi dengan orang sekitar, sehingga ketika mereka berinteraksi, mereka menjadi canggung. Hal tersebut membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan menjadi pribadi yang pendiam dan tertutup.⁸⁴

Segala sesuatu harus dilakukan secara rapi, benar, tertib, dan teratur. proses-prosesnya harus diikuti dengan baik. Sesuatu tidak boleh dilakukan secara asal-asalan begitu juga dalam kemampuan mengelola belajar⁸⁵. Hal ini merupakan prinsip utama dalam ajaran Islam. Rasulullah SAW bersabda dalam sebuah hadits yang diriwayatkan Imam Thabrani:

إِنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ يُحِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُتِقَنَهُ

Artinya: “Sesungguhnya Allah sangat mencintai orang yang jika melakukan sesuatu pekerjaan, dilakukan secara Itqan (tepat, terarah, jelas dan tuntas.” (HR Thabrani)

Arah pekerjaan yang jelas, landasan yang mantap dan cara mendapatkannya transparan merupakan amal perbuatan yang dicintai Allah SWT. Sebenarnya, manajemen dalam arti mengatur segala sesuatu agar dilakukan dengan baik, tepat, dan tuntas merupakan hal yang disyariatkan dalam ajaran Islam. Sehingga manajemen dapat dikatakan sebagai suatu usaha dalam mengatur atau mengelola sesuatu agar apa yang dilakukan bisa berjalan dengan baik, tepat dan tuntas.⁸⁶

Game atau permainan sesungguhnya adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Itulah orientasi

⁸⁴Hidayah Maulida, Menelusik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, (Januari 2013), hal. 73

⁸⁵Sulistiyorini, Manajemen Pendidikan Islam: Konsep, Strategi dan Aplikasi, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1-2

⁸⁶Sulistiyorini, Manajemen Pendidikan Islam, hal.3

tunggal yang harus dipegang oleh kaum muslimin etika menjalani kehidupan.⁸⁷

Islam lalu memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt.

Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam Surah An-Nisa⁸⁸ ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُّهِينٌ

Artinya: “Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan”. Q.S. An-Nisa⁸⁸: 14).

Ayat diatas menunjukkan Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas obyektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar begitu juga manusia yang menyukai kegiatan bermain *game online*, akan tetapi jangan sampai lupa waktu dan beribadah.⁸⁸

⁸⁷Dedi Supriadi, Ushul Fiqh Perbandingan, Cet. I, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hal. 41

⁸⁸Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, hal. 118

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak adanya hubungan antara kecanduan *game online* terhadap hasil belajar matematika, hal ini didasarkan pada nilai signifikansi (Sig) sebesar $0,000 < 0,05$ dan perolehan T_{hitung} dengan T_{tabel} , dimana nilai T_{hitung} sebesar $-3,857$ lebih kecil dari F_{tabel} yang sebesar $2,33$, maka dengan demikian H_a ditolak dan H_o diterima, yang mengartikan tidak adanya hubungan antara dua variabel tersebut.
2. Hubungan yang terjalin diantara variabel kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika adalah negatif. Hal ini diketahui dengan melihat nilai F_{hitung} , dimana nilai F_{hitung} yang didapatkan negatif, maka menandakan hubungan tersebut adalah hubungan negatif.
3. Variabel X memberikan pengaruh sebesar 16% terhadap variabel kriteria Y. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan pada tabel model summary, dimana dinyatakan bahwa nilai R sebesar $0,400$ dan dari out put tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar $0,160$.

B. Implikasi Teori

1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis yang didapatkan, bahwasanya penelitian ini mengembangkan teori-teori dari hasil penelitian sebelumnya yang telah

dilakukan. Dibutuhkan pengawasan yang baik terhadap kecanduan *game online* untuk mendapatkan hubungan yang positif antar kecanduan *game online* dengan hasil belajar matematika. Tanpa adanya pengawasan yang dilakukan orang tua, guru, dan pihak sekolah terhadap kecanduan *game online*, *game online* akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Implikasi Praktis

Dalam prakteknya, kehidupan sehari-hari anak-anak tidak dapat dibebaskan begitu saja untuk bermain *game online*. Orang tua harus selalu memberikan pengawasan yang baik agar anak-anak memiliki manajemen diri yang baik, sehingga anak-anak tidak terdampak oleh hal-hal yang dapat menghambat pencapaian prestasinya. Melakukan pembatasan-pembatasan dalam bermain *game online*, sebanyak-banyaknya 2-3 jam dalam sehari. Pembatasan waktu yang diberikan akan mencegah anak agar tidak kecanduan atau *addicted* terhadap *game online*.

C. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan selanjutnya diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik untuk peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi praktis kepada berbagai pihak antara lain:

- a. Bagi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi bagi pembaca khususnya mahasiswa Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, umumnya seluruh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam memecahkan masalah kecanduan *game online* dengan kemampuan mengelola belajar siswa dan hasil belajar matematika peserta didik.
- b. Bagi Kepala Madrasah serta para dewan guru MMI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu. Untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan *gadget* sebagai alat atau media serta sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.
- c. Bagi orang tua, agar dapat bijaksana dan arif dalam memberikan *gadget* kepada anak-anaknya, dimana harus disertai dengan kontrol dan pengawasan yang baik.
- d. Bagi peserta didik hendaknya bermain *game online* dengan seperlunya disesuaikan dengan kebutuhan.

Bagi peneliti selanjutnya, jika berniat ingin melanjutkan penelitian ini, diharapkan mampu menyempurnakan dan mengembangkan, dengan menambah indikator-indikator lain, sehingga penelitian ini dapat mengembangkan dan menambah wawasan literasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam dkk, 2007. *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Arikunto, Suharsimi, 2000, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta; PT Rineka Cipta
- Alma, Buchari, 2008, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Cet. V; Bandung: Alfabet
- Alma, Buchari dkk, 2008. *Guru Profesiona*, Bandung: Alfabeta
- Angela, 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. E-Journal Ilmu Komunikasi, Vol 1, No.(2) : 532-544
- Anni, Tri Chatarina. 2005, *Psikologi Belajar*, Semarang: Unnes Press, 2005
- Anisa, Nyaik Dkk, 2015. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game On Line Terhadap Kreativitas Belajar Kelas Viii Smp Muhammadiyah 1 Pontianak*, Jurnal Bimbingan Dan Konseling Fkip Untan Pontianak
- Athoillah, Kausat Ahmad Muraqib. *Angela, dan Yustina M Yuniar. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*
- B, Suryosubroto, 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta
- Chang dkk, 2008, *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention Trust and Perceived Risk as a Mediato*.
- C. Uno, Hamzah, 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta : PT. Bumi Aksara 2006
- Creswell, Jhon w. 2016. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, terj. Ahmad Fawaid dan Rianayati Kusmini pancasari, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan campuran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- D, Goleman, 2006. *Emotional Intelligence: Kecerdasan emosional, mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Alih bahasa: T. Hermaya. Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama

- D. Arif Rahman, Hamzah, 2009. *Memahaami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, (LaksBang Mediatama :Yogyakarta
Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*
- Dimiyati dkk, 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta Tahun
- Faozani, Rizki Ichwan, *Makalah tentang Game*, Official Website of Riki Ichwan
- Hakiki, Choirul, 2019. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang*, Fakultas Psikologi
- Hamalik, Omezar, 2007. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Harsono, Mugi, 2012. *Prosedur pengujian variabel kontrol dan moderator dalam penelitian perilaku dengan menggunakan SPSS 10*, Makalah, disampaikan pada Seminar bulanan Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Syariah, tanggal 22 Juli, Solo; Universitas Sebelas Maret
- Harsen, M dkk. 2008. *Gross, "Handbook of Clinical Psychology"*, 2
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif*
- Jasmadi, 2004, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I, Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Kurniawan, Wiharsono, 2007, *Jaringan Komputer*, Yogyakarta: CV. Andi Offset
- K, Young, 2019. *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adoles cents. The jurnal of Family Therapi*,37,355-372
- Lukas, Jonathan, 2006, *Jaringan Komputer*. Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu
- Lutfiwati, Sri, 2017. *Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog*, Anfusina: Journal Of Psychology Vol 1, No.1
- Maulidi, Yulianti Dkk, 2020. *Hubungan Kesenian Dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Di Kota Bandung*, Prosiding Psikologi, Vol 6, No.2
- Maulida, Hidayahati. 2013. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*
- Maizora, Rizky Riani Syadfi DKK, 2017. *Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Rasional Pada Materi Kuadrat Siswa*

- Kelas VIII SMP*, Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (JP2MS) Vol. 1
- Mulyadi, 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*, UIN-Maliki Press
- Murni, Wahid, 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Nurgianto, Burhan, 1998. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, Yogyakarta: BPFE
- Nindyati, Ayu Dwi dkk, 2018, *Penempatan Model Mediator dan Moderator pada Penelitian Psikologi Kepribadian*, Universitas Padjajaran
- Nick, Yee, 2006, *Journal of cyber psychology & behavior*, Motivations for Play in Online Games 9, no. 6
- Purwanto, 2016, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Purwanto, M. Ngalim, 1999. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja RoSDNakarya
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dkk, 2005. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta*, Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Udayana, Vol. 2, No. 2, 163-171
- Rosiana D.M, Elsa. 2016. *Perilaku Adiksi Remaja Pada Game Online Di Surabaya*, Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga
- Rahman, Arif, 2009. *Memahami Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta : Laksbang Mediatama
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek RevisiVI*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sukmasari Septy Nastity, wawancara, (Batu, 08 Maret 2021).
- Shofiyah, Siti. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kapanjen Malang*. Skripsi S1 UIN
- Sudirman, Arief, S dkk, 2012. *Media Pendidikan*, Jakarta: Grafindo Persada
- Suryabrata, Sumardi, 1998. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi* Yogyakarta: Andi Offset

- Sulistiyorini, 2009. *Manajemen Pendidikan Islam: Konsep, Strategi dan Aplikasi*, Yogyakarta: Teras
- Supriadi, Dedi. 2014. *Ushul Fiqh Perbandingan*, Cet. I, Bandung: CV Pustaka Setia
- Syafrizal, Melwin, 2005, *Pengantar Jaringan Komputer*, Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Suryabrata, Sumadi, 1992, *Metode Penelitian* Edisi 1, Cet VII; Jakarta: PT Rajawali
- Soetjipto, 2007. *Seri Bimbingan Organisasi dan Administrasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Surabaya; Penerbit Usaha Nasional
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: "The Mental Health Concern for the New Millennium. Cyber Psychology & Behavior 3*
- Albert, Septrian, 2020. *Game Dalam Jaringan*", Official Website of Septrian Albert. <http://sep triana lase.blogspot.co.id/2016/06/game-dalam-jaringan-game-dalam-jaringan.html>
- AnNa hdi, *Rata Rata Hitung (mean)*, <https://salimnahdi.blogspot.com/2013/11/rata-rata-hitung-mean.html>, diakses pada 12 Maret 2021.
- Budi, *Pengertian Histogram dan Cara membuatnya*, [https:// ilmu manajemen industri.com /pengertian-histogram-dan-cara-membuatnya](https://ilmu-manajemen-industri.com/pengertian-histogram-dan-cara-membuatnya), diakses pada 12 Maret 2021
- Faozani. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html>
- Mubashiroh, *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-Anak*, <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>, diakses pada 28 Agustus 2020
- Sulisetyani, Mutia, 2020. *Game Berbasis Jaringan*", Official Website of Mutia Sulisetyani. <http://mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html>
- Wulandari, Chairani dkk, 2017. *Hubungan Konfromitas Dengan Kecanduan Smartphone Pada Siswa SMA Negeri 9 Semarang*", Jurnal Empati Vol 5, No.1,1-10

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM" in a light green font along the top edge and "PUSAT PERPUSTAKAAN" along the bottom edge. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. Overlaid on the logo is the word "LAMPIRAN" in a large, bold, black serif font.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-001/Ps/HM.01/03/2021

05 Maret 2021

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala MI Bustanul Ulum
 di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Muhammad Fery Prayoga
 NIM : 18761013
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
 2. Drs. H.Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D
 Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr.Wb





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kote Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130
 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-002/Ps/HM.01/03/2021

05 Maret 2021

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala MI Darul Ulum

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan **hormat** Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Muhammad Fery Prayoga
 NIM : 18761013
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si
 2. Drs. H.Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D
 Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum Kota Batu.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima **kasih**.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb





LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU-YAYASAN NURUL HIDAYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ULUM
 (Bustanul Ulum Private Elementary School)
 " **TERAKREDITASI A** "
 Jl. Cempaka 25 Pesanggrahan Telp. 592 922
 Kota Batu

Surat Ijin Penelitian

ML.003/149/A-1/III/2021

Menindaklanjuti surat dari Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MI Bustanul Ulum Kota Batu, memberi ijin untuk melakukan penelitian guna penyusunan tugas akhir kepada:

Nama : Muhammad Fery Prayoga
 NIM : 18761013
 Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester-T, akademik : 2020/2021
 Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Bustanul Ulum dan Mi Darul Ulum Kota Batu

Selama melakukan penelitian maka kepada yang bersangkutan wajib :

1. Menaati segala aturan yang berlaku di MI Bustanul Ulum Kota Batu
2. Menyesuaikan dengan jadwal yang ada
3. Menyerahkan rancangan laporan hasil penelitian untuk divalidasi sebelum digandakan/ dipublikasikan
4. Menyerahkan laporan hasil penelitian kepada waka. Humas untuk diarsipkan di perpustakaan.

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 09 Maret 2021

Kepala MI Bustanul Ulum



(Signature)
 Saiful Rahmat Fauzi, S.Pd



MADRASAH IBTIDA'YAH DARUL ULUM KOTA BATU

(Darul Ulum Islamic Private Elementary School of Batu City)
 BADAN PELAKSANA PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
 BIIPNU AHU: 119.AH.01.08.TAHUN 2013
 NSM: 111235790005 TERAKREDITASI "A" NPSN: 60721013
 Jalan Lahor 251 Pesanggrahan Kota Batu 65313 Telp. 0341-597429
 email: darululum_lahor251@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No: MI - 05/14/SK-1.A-4/III/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mufidah, S.Ag
 Jabatan : Kepala MI. Darul Ulum
 Alamat Kantor : Jl. Lahor No 251 Pesanggrahan Kota Batu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Muhammad Fery Prayoga
 NIM : 18761013
 Program studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : V (Lima)
 Judul Penelitian : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kemampuan Mengelola Belajar
 Dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Bustanul Ulum dan MI Darul
 Ulum Kota Batu

Adalah benar-benar telah melakukan penelitian di MI Darul Ulum Kota Batu sebagai syarat pengambilan data Tesis yang bersangkutan.

Demikian surat keterangan ini kami buat, dan dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Batu, 08 Maret 2021

Kepala MI. Darul Ulum



Angket Kecanduan *Game online*

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : _____ (boleh inisial)
 Umur dan Jenis Kelamin: _____ L / P
 Asal Sekolah : _____
 No.Absen : _____
 Kelas : _____

PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaannya.**

Keterangan:

S : Selalu bobot nilai 4
SR : Sering bobot nilai 3
KK : Kadang-kadang bobot nilai 2
TP : Tidak Pernah bobot nilai 1

No.	PERNYATAAN	S	SR	JR	TP
1.	Saya sering tidak sekolah untuk bermain <i>game online</i>				
2.	saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman- teman di <i>game online</i>				
3.	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress				
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan/hasrat untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari				
5.	Saya suka berteman di dunia maya				
6.	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas Sekolah saat di rumah atau di kelas				
7.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
8.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain <i>game online</i>				
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain <i>game online</i>				
10.	kecanduan waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu				
11.	Hidupku akan terasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> dalam sehari				
12.	Saya mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>				

13.	Waktu berkumpul dengan keluarga berkurang karena sering bermain <i>game online</i>				
14.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu untuk makan				
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>				
16.	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>				
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain <i>game online</i>				
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga/hubungan sosial karena bermain <i>game online</i>				
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>				
20.	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>				
21.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>				
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain <i>game online</i>				
24.	Saya mengabaikan/menghiraukan orang lain ketika bermain <i>game online</i>				
25.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>				
26.	saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain <i>game online</i>				
27.	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa waktu beribadah				
28.	waktu tidur saya berkurang karena bermain <i>game online</i>				
29.	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja				
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>				

Validitas Angket Kecanduan *Game Online*

No	Signifikansi	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	5%	0,444	0,476	Valid
2	5%	0,444	0,414	Tidak Valid
3	5%	0,444	0,382	Tidak Valid
4	5%	0,444	0,052	Tidak Valid
5	5%	0,444	0,608	Valid
6	5%	0,444	0,212	Tidak Valid
7	5%	0,444	0,141	Tidak Valid
8	5%	0,444	0,551	Valid
9	5%	0,444	0,316	Tidak Valid
10	5%	0,444	0,135	Tidak Valid
11	5%	0,444	0,106	Tidak Valid
12	5%	0,444	0,612	Valid
13	5%	0,444	0,262	Tidak Valid
14	5%	0,444	0,153	Tidak Valid
15	5%	0,444	0,376	Tidak Valid
16	5%	0,444	0,346	Tidak Valid
17	5%	0,444	0,369	Tidak Valid
18	5%	0,444	0,217	Tidak Valid
19	5%	0,444	0,209	Tidak Valid
20	5%	0,444	0,246	Tidak Valid
21	5%	0,444	0,601	Valid
22	5%	0,444	0,099	Tidak Valid
23	5%	0,444	0,219	Tidak Valid
24	5%	0,444	0,180	Tidak Valid
25	5%	0,444	0,078	Tidak Valid
26	5%	0,444	0,310	Tidak Valid
27	5%	0,444	0,264	Tidak Valid
28	5%	0,444	0,047	Tidak Valid
29	5%	0,444	0,003	Tidak Valid
30	5%	0,444	0,001	Tidak Valid

Pengukuran Kecanduan *Game Online*

No	Nama	Nilai Intensitas	Rata-Rata
1	Chalista Adfha Princessa	5	6
2	Raina Fatha Eka Agustina	5	6
3	Berlian Diarra Mecca Az-Zahra	5	6
4	Rifqy Bagus Pratama	5	6
5	Keyla Mehesty Wulandari	12	6
6	Rezki Ramadhandika	6	6
7	Davin Dwi Oktaviano	12	6
8	Nailin Ta 'Zdimatul Ilmi	5	6
9	Qoyyimatul Abadiyah	5	6
10	Muhammad Noh Alamsyah	8	6
11	Muhammad Iqbal Rahmatullah	10	6
12	Tessa Lorika	5	6
13	Gabriel Woo	5	6
14	Satria Akbar Wibawa	16	6
15	Regina Gloria	5	6
16	Artika Devi F.P	5	6
17	Akifah Ariqoh Musthofa	6	6
18	Fredella Kirana Maheswari	5	6
19	Nabila D A	5	6
20	Farhan Felix Fauzan Harra	6	6
21	M.Razky Akbar Aldiano	9	6
22	M.Agha Izzar Ibrahim	5	6
23	Geovani Clarista Arifin	5	6
24	Nazhwa Keyla Dwi Pashtyta	5	6
25	Wuri Sri Handayani	5	6
26	Hafizuddin Safy Al Kanz	7	6
27	Keyla Dinda Np	6	6
28	Venita Ega	5	6
29	Muhamad Rezha Septyano	8	6

30	Kalila Raissa Azzahra	5	6
31	Dzakiyah Shufi	9	6
32	Ibrahem Maulid Java	10	6
33	Imronah Nur Lailiah	5	6
34	Najwa Aurel Aulya Husna	5	6
35	Shofi Rizqa Rini	6	6
36	Muhamad Raihan Al Bashir	5	6
37	Azzril Anwar	19	6
38	Frinco Manota	5	6
39	Lailatun Nuro Nia	5	6
40	Dewi Chofifatul Nadin	8	6
41	Indah Pratiwi	5	6
42	Aulia Nurul Azizah	5	6
43	Dewi Kurnia Nur Putri Lestari	9	6
44	Ma'wa Magvira Ayudya Faizzatul Syarifa	5	6
45	Kirana Nurlila Mafaza	5	6
46	Hibatulloh Helmy Marta	6	6
47	Yaasinka Syamsiana Shandy Saputri	5	6
48	Muhammad Faiqul Khoir	6	6
49	Alvino Natanael	6	6
50	Kevin Yanuar Ferdiansyah	5	6
51	Al Dzaki Atha Naizar Febriano	5	6
52	Reza Dwi Sugiarta	7	6
53	Eka Putri Fitria Ramadhani	6	6
54	Wardatus Sakinah	5	6
55	Keyla Dinda Nalya Putri	5	6
56	S. Lintang Kirana Puruhita	5	6
57	Nirwana Arjuna Basunjaya	5	6
58	M Ridho Hisyam	10	6
59	Ibrahim Agha Faizha	12	6
60	Aura Nisa Dzakiyah Ramadani	5	6

61	Nezza Indira Pratiwi	5	6
62	Nadia Rizki Maulidah	5	6
62	Diva Aulia Rahmadani	6	6
64	Nur Afifah Rahmawati	6	6
65	Fergie Ardiansyah	12	6
66	Agnanti Corien Mulyanti	7	6
67	Adinda Salsabila Nuriz Zahra	5	6
68	Muhammad Dzaqi Fardhan	5	6
69	Ahmad Fahri Ariansyah	11	6
70	Azkiyaaaaa Maziyatul Ilmi	9	6
71	Shifa Rizki Amalia	6	6
72	Salisatul Fadillah	6	6
73	Nabila Chalista Chesta Adabi	7	6
74	Gya Julianda	7	6
75	Raffa.Kanandra	6	6
76	Raffi.Misandy	5	6
77	Mochamad Rizqi Alfirdaus	8	6
78	Rhafi Wahyu Ardiyanto	5	6
79	Orlin Isaura Sabita	8	6
80	Qaaf Tirta Bening Ahady	6	6

Hasil Uji Coba Angket Kecanduan *Game Online*

No Responden	Jawaban Responden Setiap Item				
	1	2	3	4	5
1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1
5	2	3	3	2	2
6	1	1	1	2	1
7	2	2	1	4	3
8	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1
10	2	1	1	2	2
11	2	2	2	2	2
12	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1
14	2	4	4	3	3
15	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1
17	1	1	2	1	1
18	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1
20	1	2	1	1	1
21	1	2	2	2	2
22	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1
26	1	1	1	3	1
27	1	1	2	1	1
28	1	1	1	1	1

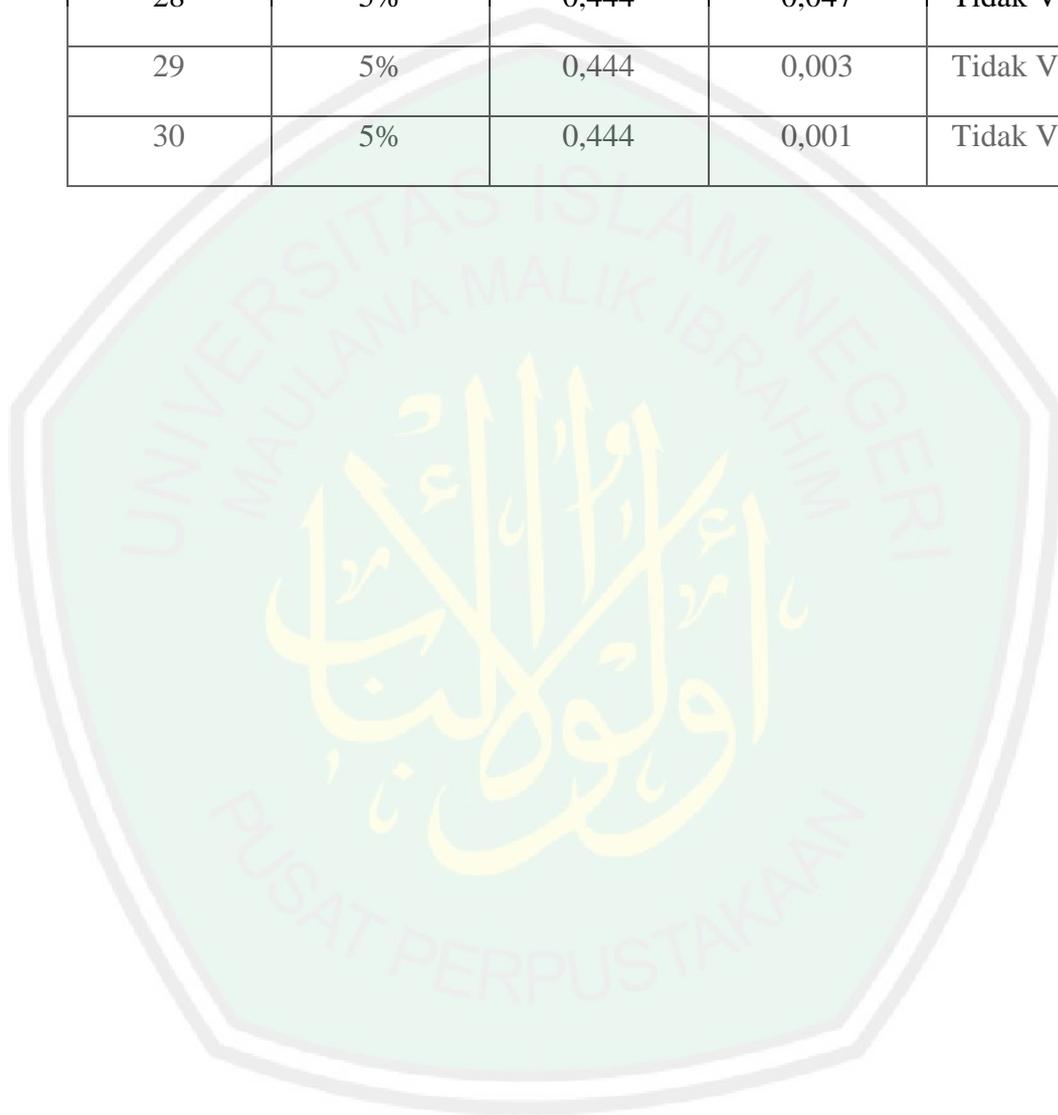
29	2	1	1	2	2
30	1	1	1	1	1
31	2	1	2	2	2
32	1	2	1	4	2
33	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1
35	1	1	2	1	1
36	1	1	1	1	1
37	4	4	4	4	3
38	1	1	1	1	1
39	1	1	1	1	1
40	1	1	2	3	1
41	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1
43	1	1	2	3	2
44	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1
46	1	1	1	2	1
47	1	1	1	1	1
48	2	1	1	1	1
49	1	2	1	1	1
50	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1
52	1	2	1	1	2
53	1	1	1	1	2
54	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1
56	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1
58	4	1	1	2	2
59	3	2	1	3	3

60	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1
62	2	1	1	1	1
64	1	2	1	1	1
65	3	3	1	4	1
66	1	3	1	1	1
67	1	1	1	1	1
68	1	1	1	1	1
69	1	1	4	4	1
70	3	3	1	1	1
71	1	2	1	1	1
72	1	1	1	2	1
73	1	1	2	2	1
74	1	1	1	2	2
75	2	1	1	1	1
76	1	1	1	1	1
77	1	1	2	2	2
78	1	1	1	1	1
79	1	1	2	2	2
80	1	1	1	1	2

Hasil Uji Validitas Angket Kecanduan *Game Online*

No Item Pertanyaan	Signifikansi	Nilai		Keterangan
		R _{tabel}	R _{hitung}	
1	5%	0,444	0,476	Valid
2	5%	0,444	0,414	Tidak Valid
3	5%	0,444	0,382	Tidak Valid
4	5%	0,444	0,052	Tidak Valid
5	5%	0,444	0,608	Tidak Valid
6	5%	0,444	0,212	Valid
7	5%	0,444	0,141	Tidak Valid
8	5%	0,444	0,551	Tidak Valid
9	5%	0,444	0,316	Valid
10	5%	0,444	0,135	Valid
11	5%	0,444	0,106	Tidak Valid
12	5%	0,444	0,612	Tidak Valid
13	5%	0,444	0,262	Tidak Valid
14	5%	0,444	0,153	Tidak Valid
15	5%	0,444	0,376	Tidak Valid
16	5%	0,444	0,346	Tidak Valid
17	5%	0,444	0,369	Valid
18	5%	0,444	0,217	Tidak Valid
19	5%	0,444	0,209	Tidak Valid
20	5%	0,444	0,246	Tidak Valid
21	5%	0,444	0,601	Tidak Valid
22	5%	0,444	0,099	Tidak Valid
23	5%	0,444	0,219	Valid

24	5%	0,444	0,180	Valid
25	5%	0,444	0,078	Tidak Valid
26	5%	0,444	0,310	Valid
27	5%	0,444	0,264	Tidak Valid
28	5%	0,444	0,047	Tidak Valid
29	5%	0,444	0,003	Tidak Valid
30	5%	0,444	0,001	Tidak Valid



Hasil Uji Realibilitas Angket Kecanduan Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.919	5

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	5.55	7.734	.863	.908
X5	5.40	5.937	.863	.887
X8	5.45	6.471	.709	.921
X12	5.35	6.239	.762	.910
X21	5.45	6.471	.921	.877

Hasil Uji Linearitas X terhadap Y

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
HBM * KGO	80	100.0%	0	0.0%	80	100.0%

Report

HBM

KGO	Mean	N	Std. Deviation
5	27.76	41	4.933
6	25.07	15	6.508
7	25.00	5	8.515
8	27.40	5	1.673
9	29.00	4	1.826
10	21.67	3	11.846
11	29.00	1	.
12	28.75	4	5.252
16	24.00	1	.
19	30.00	1	.
Total	26.94	80	5.599

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	235.577	9	26.175	.818	.602
(Combined)					
Linearity	.298	1	.298	.009	.923
Deviation from Linearity	235.279	8	29.410	.919	.507
Within Groups	2241.111	70	32.016		
Total	2476.688	79			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
HBM * KGO	-.011	.000	.308	.095

Hasil Uji Normalitas X Terhadap Y

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KGO ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: HBM

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.399 ^a	.159	.143	13.092

a. Predictors: (Constant), KGO

b. Dependent Variable: HBM

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1749.096	1	1749.096	10.205	.002 ^b
	Residual	9255.404	54	171.396		
	Total	11004.500	55			

a. Dependent Variable: HBM

b. Predictors: (Constant), KGO

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	100.763	4.433		22.728	.000
	KGO	-2.008	.628	-.399	-3.195	.002

a. Dependent Variable: HBM

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	62.62	90.73	87.75	5.639	56
Residual	-33.710	19.312	.000	12.972	56
Std. Predicted Value	-4.456	.528	.000	1.000	56
Std. Residual	-2.575	1.475	.000	.991	56

a. Dependent Variable: HBM

Hasil Uji Regresi Sederhana X terhadap Y

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KGO ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: HBM

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.400 ^a	.160	.149	11.605

a. Predictors: (Constant), KGO

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2003.413	1	2003.413	14.876	.000 ^b
	Residual	10504.475	78	134.673		
	Total	12507.887	79			

a. Dependent Variable: HBM

b. Predictors: (Constant), KGO

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	98.230	3.507		28.008	.000
	KGO	-1.897	.492	-.400	-3.857	.000

a. Dependent Variable: HBM

Angket Kemampuan Mengelola Belajar

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : _____ (boleh inisial)
 Umur dan Jenis Kelamin: _____ L / P
 Asal Sekolah : _____
 No.Absen : _____
 Kelas : _____

PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.**

Keterangan:

SS : Sangat Sesuai bobot nilai 4
 S : Sesuai bobot nilai 3
 TS : Tidak Sesuai bobot nilai 2
 STS : Sangat Tidak Sesuai bobot nilai 1

No.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya yakin bahwa, dengan bekerja keras saya akan mendapatkan nilai yang baik				
2.	Saya ragu dengan hasil pekerjaan saya				
3.	Kemampuan yang saya miliki tidak sebaik teman-teman lainnya				
4.	Saya meminta pendapat teman tentang diri saya, agar saya semakin dapat memahami diri saya sendiri				
5.	Berani mengatakan bakat atau kemampuan yang saya miliki kepada orang lain				
6.	Saya bangga dan bersyukur atas apa yang ada pada diri saya				
7.	Saya putus asa ketika gagal mendapatkan nilai yang bagus				
8.	Saya ragu dengan kegiatan yang saya pilih sendiri				
9.	Ketika di kelas, saya berani bertanya tanpa harus ditunjuk guru apabila ada yang belum saya mengerti				
10.	Saya lancar berbicara di depan kelas ketika menyampaikan pendapat saya				
11.	Saya takut salah ketika akan menjawab pertanyaan dari guru, maka saya memilih untuk diam saja				

12.	Saya takut apabila dianggap bodoh oleh teman-teman ketika ingin bertanya kepada bapak atau ibu guru				
13.	Saya berinisiatif untuk mengatur jadwal kegiatan saya sehari-hari				
14.	Saya percaya saya mampu memperbaiki hal negatif yang ada pada diri saya				
15.	Saya mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan				
16.	Ketika ulangan, saya mencontek atau bertanya kepada teman lainnya				
17.	Saya yakin bahwa saya bisa naik kelas dengan nilai yang memuaskan				
18.	Saya sudah menetapkan cita-cita apa yang akan saya capai setelah lulus SD/MI nanti				
19.	Saya ragu dengan nilai ulangan yang akan saya peroleh				
20.	Saya belum menentukan target yang akan saya capai				
21.	Saya mau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler agar bakat atau potensi yang saya miliki dapat berkembang				
22.	Saya lebih suka teman satu kelompok yang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dari pada saya kerjakan sendiri				
23.	Saya merasa nyaman ketika berada disekolah				
24.	Saya senang berkumpul dengan teman-teman				
25.	Saya dapat berteman dengan siapa saja				
26.	Saya berpikir bahwa guru yang memberikan peringatan terhadap siswa memiliki tujuan agar siswa menjadi lebih baik				
27.	Jika saya mendapatkan nilai yang jelek, saya merasa apa yang saya pelajari sia-sia				
28.	Saya cenderung mengikuti hal-hal yang dilakukan teman-teman saya				
29.	Saya tidak memaksakan diri untuk sama seperti orang lain				
30.	Saya mampu bersikap tenang saat menghadapi kesulitan dalam belajar				

Validitas Angket Kemampuan Mengelola Belajar

No	Signifikansi	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	5%	0,444	0,599	Valid
2	5%	0,444	0,150	Tidak Valid
3	5%	0,444	0,425	Tidak Valid
4	5%	0,444	0,028	Tidak Valid
5	5%	0,444	0,335	Tidak Valid
6	5%	0,444	0,520	Valid
7	5%	0,444	0,196	Tidak Valid
8	5%	0,444	0,178	Tidak Valid
9	5%	0,444	0,487	Valid
10	5%	0,444	0,448	Valid
11	5%	0,444	0,133	Tidak Valid
12	5%	0,444	0,190	Tidak Valid
13	5%	0,444	0,269	Tidak Valid
14	5%	0,444	0,400	Tidak Valid
15	5%	0,444	0,381	Tidak Valid
16	5%	0,444	-0,596	Tidak Valid
17	5%	0,444	0,698	Valid
18	5%	0,444	0,179	Tidak Valid
19	5%	0,444	-0,610	Tidak Valid
20	5%	0,444	0,306	Tidak Valid
21	5%	0,444	0,412	Tidak Valid
22	5%	0,444	0,058	Tidak Valid
23	5%	0,444	0,738	Valid
24	5%	0,444	0,476	Valid
25	5%	0,444	0,196	Tidak Valid
26	5%	0,444	0,677	Valid
27	5%	0,444	-0,501	Tidak Valid
28	5%	0,444	-0,584	Tidak Valid
29	5%	0,444	0,442	Tidak Valid
30	5%	0,444	0,001	Tidak Valid

Pengukuran Kemampuan Mengelola Belajar

No	Nama	Nilai KMB	Rata-Rata
1	Chalista Adfha Princessa	32	27
2	Raina Fatha Eka Agustina	29	27
3	Berlian Diarra Mecca Az-Zahra	32	27
4	Rifqy Bagus Pratama	30	27
5	Keyla Mehesty Wulandari	21	27
6	Rezki Ramadhandika	29	27
7	Davin Dwi Oktaviano	30	27
8	Nailin Ta 'Zdimatul Ilmi	29	27
9	Qoyyimatul Abadiyah	29	27
10	Muhammad Noh Alamsyah	27	27
11	Muhammad Iqbal Rahmatullah	29	27
12	Tessa Lorika	31	27
13	Gabriel Woo	26	27
14	Satria Akbar Wibawa	24	27
15	Regina Gloria	19	27
16	Artika Devi F.P	30	27
17	Akifah Ariqoh Musthofa	27	27
18	Fredella Kirana Maheswari	10	27
19	Nabila D A	32	27
20	Farhan Felix Fauzan Harra	29	27
21	M.Razky Akbar Aldiano	28	27
22	M.Agha Izzar Ibrahim	30	27
23	Geovani Clarista Arifin	28	27
24	Nazhwa Keyla Dwi Pashtyta	30	27
25	Wuri Sri Handayani	31	27
26	Hafizuddin Safy Al Kanz	29	27
27	Keyla Dinda Np	15	27
28	Venita Ega	29	27
29	Muhamad Rezha Septyano	26	27

30	Kalila Raissa Azzahra	26	27
31	Dzakiyah Shufi	31	27
32	Ibrahem Maulid Java	8	27
33	Imronah Nur Lailiah	32	27
34	Najwa Aurel Aulya Husna	22	27
35	Shofi Rizqa Rini	28	27
36	Muhamad Raihan Al Bashir	27	27
37	Azzril Anwar	30	27
38	Frinco Manota	28	27
39	Lailatun Nuro Nia	29	27
40	Dewi Chofifatul Nadin	30	27
41	Indah Pratiwi	28	27
42	Aulia Nurul Azizah	32	27
43	Dewi Kurnia Nur Putri Lestari	30	27
44	Ma'wa Magvira Ayudya Faizzatul Syarifa	30	27
45	Kirana Nurlila Mafaza	23	27
46	Hibatulloh Helmy Marta	28	27
47	Yaasinka Syamsiana Shandy Saputri	31	27
48	Muhammad Faiqul Khoir	20	27
49	Alvino Natanael	26	27
50	Kevin Yanuar Ferdiansyah	28	27
51	Al Dzaki Atha Naizar Febriano	30	27
52	Reza Dwi Sugiarta	27	27
53	Eka Putri Fitria Ramadhani	30	27
54	Wardatus Sakinah	29	27
55	Keyla Dinda Nalya Putri	30	27
56	S. Lintang Kirana Puruhita	28	27
57	Nirwana Arjuna Basunjaya	11	27
58	M Ridho Hisyam	28	27
59	Ibrahim Agha Faizha	32	27
60	Aura Nisa Dzakiyah Ramadani	28	27

61	Nezza Indira Pratiwi	32	27
62	Nadia Rizki Maulidah	28	27
62	Diva Aulia Rahmadani	22	27
64	Nur Afifah Rahmawati	8	27
65	Fergie Ardiansyah	32	27
66	Agnanti Corien Mulyanti	31	27
67	Adinda Salsabila Nuriz Zahra	29	27
68	Muhammad Dzaqi Fardhan	21	27
69	Ahmad Fahri Ariansyah	29	27
70	Azkiyaaaaa Maziyatul Ilmi	27	27
71	Shifa Rizki Amalia	30	27
72	Salisatul Fadillah	30	27
73	Nabila Chalista Chesta Adabi	28	27
74	Gya Julianda	10	27
75	Raffa.Kanandra	31	27
76	Raffi.Misandy	30	27
77	Mochamad Rizqi Alfirdaus	28	27
78	Rhafi Wahyu Ardiyanto	29	27
79	Orlin Isaura Sabita	26	27
80	Qaaf Tirta Bening Ahady	23	27

Hasil Uji Coba Angket Kemampuan Mengelola Belajar

No. Responden	Jawaban Reponden Setiap Item							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	3	4	2	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	2	4	4	4	4
5	4	3	1	3	3	2	2	3
6	4	4	4	4	4	3	3	3
7	4	4	3	4	3	4	4	4
8	4	4	4	2	3	4	4	4
9	3	4	4	3	3	4	4	4
10	3	4	3	2	4	3	4	4
11	4	4	3	2	4	4	4	4
12	4	4	4	3	4	4	4	4
13	3	4	2	2	3	4	4	4
14	4	3	2	2	4	2	3	4
15	4	4	1	1	1	1	4	3
16	4	4	3	3	4	4	4	4
17	4	4	2	2	4	3	4	4
18	1	1	1	2	2	1	1	1
19	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	1	4	4	4	4	4
21	4	4	2	2	4	4	4	4
22	4	4	3	3	4	4	4	4
23	4	4	4	3	3	3	3	4
24	4	4	3	3	4	4	4	4
25	4	4	4	4	3	4	4	4
26	4	4	3	3	4	3	4	4
27	2	2	2	2	1	2	2	2
28	4	4	3	2	4	4	4	4

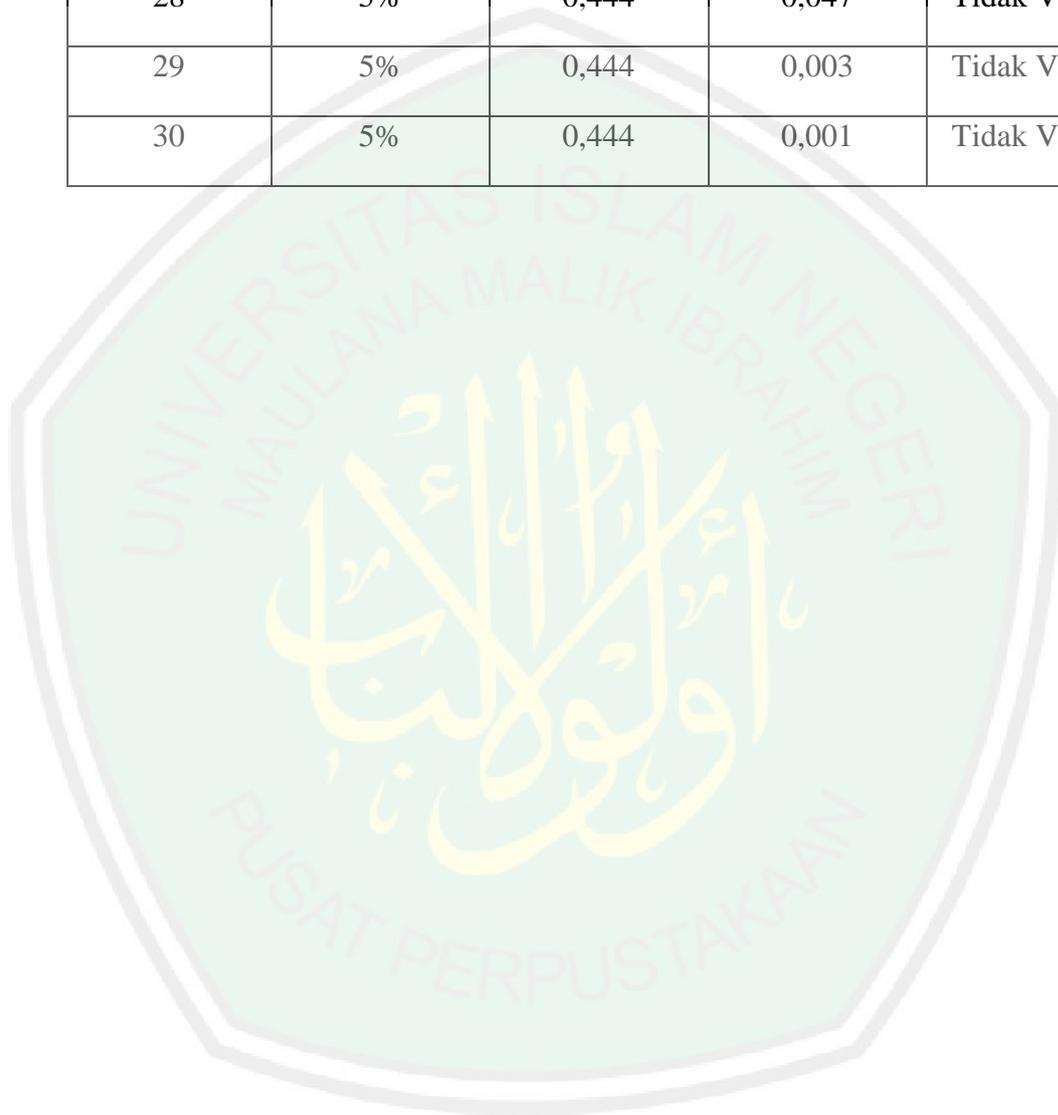
29	4	3	2	2	3	4	4	4
30	4	4	3	3	4	2	3	3
31	4	4	4	3	4	4	4	4
32	1	1	1	1	1	1	1	1
33	4	4	4	4	4	4	4	4
34	3	2	3	2	3	3	3	3
35	4	4	3	2	3	4	4	4
36	4	4	1	2	4	4	4	4
37	4	3	4	3	4	4	4	4
38	4	4	3	3	3	3	4	4
39	3	4	3	3	4	4	4	4
40	4	4	3	3	4	4	4	4
41	4	4	2	2	4	4	4	4
42	4	4	4	4	4	4	4	4
43	4	4	3	3	4	4	4	4
44	3	4	4	3	4	4	4	4
45	4	2	3	3	3	3	2	3
46	4	4	4	3	4	3	3	3
47	4	4	4	3	4	4	4	4
48	3	3	1	2	3	2	3	3
49	3	4	4	3	3	3	3	3
50	4	4	2	2	4	4	4	4
51	4	4	4	3	4	4	4	3
52	4	2	3	3	4	4	4	3
53	4	4	4	4	4	3	3	4
54	4	4	3	3	4	3	4	4
55	4	4	3	3	4	4	4	4
56	4	4	3	2	4	3	4	4
57	4	1	1	1	1	1	1	1
58	4	4	3	4	1	4	4	4
59	4	4	4	4	4	4	4	4

60	4	4	2	2	4	4	4	4
61	4	4	4	4	4	4	4	4
62	4	4	3	3	4	4	3	3
62	4	4	1	3	4	2	1	3
64	1	1	1	1	1	1	1	1
65	4	4	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	4	3	4	4	4
67	4	4	3	3	3	4	4	4
68	2	3	2	4	3	2	3	2
69	4	4	4	4	1	4	4	4
70	3	4	4	2	4	3	4	3
71	4	4	3	3	4	4	4	4
72	4	4	3	3	4	4	4	4
73	4	3	4	1	4	4	4	4
74	1	1	2	1	1	2	1	1
75	4	4	4	3	4	4	4	4
76	4	4	4	4	4	3	3	4
77	4	4	4	4	4	3	4	1
78	4	4	3	4	4	3	3	4
79	4	3	1	4	4	3	3	4
80	4	3	1	3	4	3	4	1

Hasil Uji Validitas Angket Kemampuan Mengelola Belajar

No Item Pertanyaan	Signifikansi	Nilai		Keterangan
		R _{tabel}	R _{hitung}	
1	5%	0,444	0,476	Valid
2	5%	0,444	0,414	Tidak Valid
3	5%	0,444	0,382	Tidak Valid
4	5%	0,444	0,052	Tidak Valid
5	5%	0,444	0,608	Tidak Valid
6	5%	0,444	0,212	Valid
7	5%	0,444	0,141	Tidak Valid
8	5%	0,444	0,551	Tidak Valid
9	5%	0,444	0,316	Valid
10	5%	0,444	0,135	Valid
11	5%	0,444	0,106	Tidak Valid
12	5%	0,444	0,612	Tidak Valid
13	5%	0,444	0,262	Tidak Valid
14	5%	0,444	0,153	Tidak Valid
15	5%	0,444	0,376	Tidak Valid
16	5%	0,444	0,346	Tidak Valid
17	5%	0,444	0,369	Valid
18	5%	0,444	0,217	Tidak Valid
19	5%	0,444	0,209	Tidak Valid
20	5%	0,444	0,246	Tidak Valid
21	5%	0,444	0,601	Tidak Valid
22	5%	0,444	0,099	Tidak Valid
23	5%	0,444	0,219	Valid

24	5%	0,444	0,180	Valid
25	5%	0,444	0,078	Tidak Valid
26	5%	0,444	0,310	Valid
27	5%	0,444	0,264	Tidak Valid
28	5%	0,444	0,047	Tidak Valid
29	5%	0,444	0,003	Tidak Valid
30	5%	0,444	0,001	Tidak Valid



Hasil Uji Realibilitas Angket Kemampuan Mengelola Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	8

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
M1	23.55	23.524	.612	.874
M6	23.55	22.682	.744	.863
M9	24.35	20.134	.627	.879
M10	24.50	23.947	.373	.899
M17	23.75	22.724	.634	.871
M23	23.90	19.568	.843	.848
M24	23.60	22.147	.732	.863
M26	23.55	22.155	.829	.856

Hasil Uji Linearitas M terhadap X

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KMB * KGO	80	100.0%	0	0.0%	80	100.0%

Report

KMB

KGO	Mean	N	Std. Deviation
5	27.76	41	4.933
6	25.07	15	6.508
7	25.00	5	8.515
8	27.40	5	1.673
9	29.00	4	1.826
10	21.67	3	11.846
11	29.00	1	.
12	28.75	4	5.252
16	24.00	1	.
19	30.00	1	.
Total	26.94	80	5.599

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KMB * KGO Between (Combined) Groups	235.577	9	26.175	.818	.602
Linearity	.298	1	.298	.009	.923
Deviation from Linearity	235.279	8	29.410	.919	.507
Within Groups	2241.111	70	32.016		
Total	2476.688	79			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KMB * KGO	-.011	.000	.308	.095

Hasil Uji Regresi Sederhana M terhadap X

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KGO ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: KMB

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.011 ^a	.000	-.013	5.635

a. Predictors: (Constant), KGO

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.298	1	.298	.009	.923 ^b
	Residual	2476.390	78	31.749		
	Total	2476.687	79			

a. Dependent Variable: KMB

b. Predictors: (Constant), KGO

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	27.091	1.703		15.909	.000
	KGO	-.023	.239	-.011	-.097	.923

a. Dependent Variable: KMB

Hasil Nilai Matematika Tengah Semester

No	Nama	Nilai	Keterangan	Rata-Rata
1	Chalista Adfha Princessa	67	Tidak Lulus	86
2	Raina Fatha Eka Agustina	100	Lulus	86
3	Berlian Diarra Mecca Az-Zahra	100	Lulus	86
4	Rifqy Bagus Pratama	100	Lulus	86
5	Keyla Mehesty Wulandari	93	Lulus	86
6	Rezki Ramadhandika	100	Lulus	86
7	Davin Dwi Oktaviano	53	Tidak Lulus	86
8	Nailin Ta 'Zdimatul Ilmi	93	Lulus	86
9	Qoyyimatul Abadiyah	87	Lulus	86
10	Muhammad Noh Alamsyah	87	Lulus	86
11	Muhammad Iqbal Rahmatullah	93	Lulus	86
12	Tessa Lorika	73	Lulus	86
13	Gabriel Woo	93	Lulus	86
14	Satria Akbar Wibawa	60	Tidak Lulus	86
15	Regina Gloria	80	Lulus	86
16	Artika Devi F.P	100	Lulus	86
17	Akifah Ariqoh Musthofa	80	Lulus	86
18	Fredella Kirana Maheswari	100	Lulus	86
19	Nabila D A	93	Lulus	86
20	Farhan Felix Fauzan Harra	93	Lulus	86
21	M.Razky Akbar Aldiano	93	Lulus	86
22	M.Agha Izzar Ibrahim	67	Tidak Lulus	86
23	Geovani Clarista Arifin	100	Lulus	86
24	Nazhwa Keyla Dwi Pashtyta	100	Lulus	86
25	Wuri Sri Handayani	93	Lulus	86
26	Hafizuddin Safy Al Kanz	53	Tidak Lulus	86
27	Keyla Dinda Np	93	Lulus	86
28	Venita Ega	100	Lulus	86
29	Muhamad Rezha Septyano	100	Lulus	86

30	Kalila Raissa Azzahra	67	Tidak Lulus	86
31	Dzakiyah Shufi	93	Lulus	86
32	Ibrahem Maulid Java	100	Lulus	86
33	Imronah Nur Lailiah	100	Lulus	86
34	Najwa Aurel Aulya Husna	100	Lulus	86
35	Shofi Rizqa Rini	93	Lulus	86
36	Muhamad Raihan Al Bashir	93	Lulus	86
37	Azzril Anwar	67	Tidak Lulus	86
38	Frinco Manota	93	Lulus	86
39	Lailatun Nuro Nia	80	Lulus	86
40	Dewi Chofifatul Nadin	73	Lulus	86
41	Indah Pratiwi	100	Lulus	86
42	Aulia Nurul Azizah	73	Lulus	86
43	Dewi Kurnia Nur Putri Lestari	53	Tidak Lulus	86
44	Ma'wa Magvira Ayudya Faizzatul Syarifa	100	Lulus	86
45	Kirana Nurlila Mafaza	80	Lulus	86
46	Hibatulloh Helmy Marta	67	Tidak Lulus	86
47	Yaasinka Syamsiana Shandy Saputri	93	Lulus	86
48	Muhammad Faiqul Khoir	93	Lulus	86
49	Alvino Natanael	93	Lulus	86
50	Kevin Yanuar Ferdiansyah	93	Lulus	86
51	Al Dzaki Atha Naizar Febriano	100	Lulus	86
52	Reza Dwi Sugiarta	100	Lulus	86
53	Eka Putri Fitria Ramadhani	73	Lulus	86
54	Wardatus Sakinah	100	Lulus	86
55	Keyla Dinda Nalya Putri	93	Lulus	86
56	S. Lintang Kirana Puruhita	100	Lulus	86
57	Nirwana Arjuna Basunjaya	91	Lulus	86
58	M Ridho Hisyam	77	Lulus	86

59	Ibrahim Agha Faizha	75	Lulus	86
60	Aura Nisa Dzakiyah Ramadani	85	Lulus	86
61	Nezza Indira Pratiwi	86	Lulus	86
62	Nadia Rizki Maulidah	76	Lulus	86
62	Diva Aulia Rahmadani	83	Lulus	86
64	Nur Afifah Rahmawati	75	Lulus	86
65	Fergie Ardiansyah	75	Lulus	86
66	Agnanti Corien Mulyanti	89	Lulus	86
67	Adinda Salsabila Nuriz Zahra	77	Lulus	86
68	Muhammad Dzaqi Fardhan	89	Lulus	86
69	Ahmad Fahri Ariansyah	75	Lulus	86
70	Azkiyaaaaa Maziyatul Ilmi	86	Lulus	86
71	Shifa Rizki Amalia	77	Lulus	86
72	Salisatul Fadillah	75	Lulus	86
73	Nabila Chalista Chesta Adabi	75	Lulus	86
74	Gya Julianda	75	Lulus	86
75	Raffa.Kanandra	84	Lulus	86
76	Raffi.Misandy	84	Lulus	86
77	Mochamad Rizqi Alfirdaus	77	Lulus	86
78	Rhafi Wahyu Ardiyanto	85	Lulus	86
79	Orlin Isaura Sabita	84	Lulus	86
80	Qaaf Tirta Bening Ahady	84	Lulus	86

Hasil Nilai Matematika Pertengahan Semester (PTS)

No. Responden	MI Bustanul Ulum dan MI Darul Ulum	
	Nilai Matematika	Rata-Rata
1	67	86
2	100	86
3	100	86
4	100	86
5	93	86
6	100	86
7	53	86
8	93	86
9	87	86
10	87	86
11	93	86
12	73	86
13	93	86
14	60	86
15	80	86
16	100	86
17	80	86
18	100	86
19	93	86
20	93	86
21	93	86
22	67	86
23	100	86
24	100	86
25	93	86
26	53	86
27	93	86
28	100	86

29	100	86
30	67	86
31	93	86
32	100	86
33	100	86
34	100	86
35	93	86
36	93	86
37	67	86
38	93	86
39	80	86
40	73	86
41	100	86
42	73	86
43	53	86
44	100	86
45	80	86
46	67	86
47	93	86
48	93	86
49	93	86
50	93	86
51	100	86
52	100	86
53	73	86
54	100	86
55	93	86
56	100	86
57	91	86
58	77	86
59	75	86

60	85	86
61	86	86
62	76	86
62	83	86
64	75	86
65	75	86
66	89	86
67	77	86
68	89	86
69	75	86
70	86	86
71	77	86
72	75	86
73	75	86
74	75	86
75	84	86
76	84	86
77	77	86
78	85	86
79	84	86
80	84	86

Hasil Uji Regresi Linear Berjenjang

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	KMB, KGO ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: HBM

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.170	.148	11.612

a. Predictors: (Constant), KMB, KGO

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2124.729	2	1062.364	7.878	.001 ^b
	Residual	10383.159	77	134.846		
	Total	12507.887	79			

a. Dependent Variable: HBM

b. Predictors: (Constant), KMB, KGO

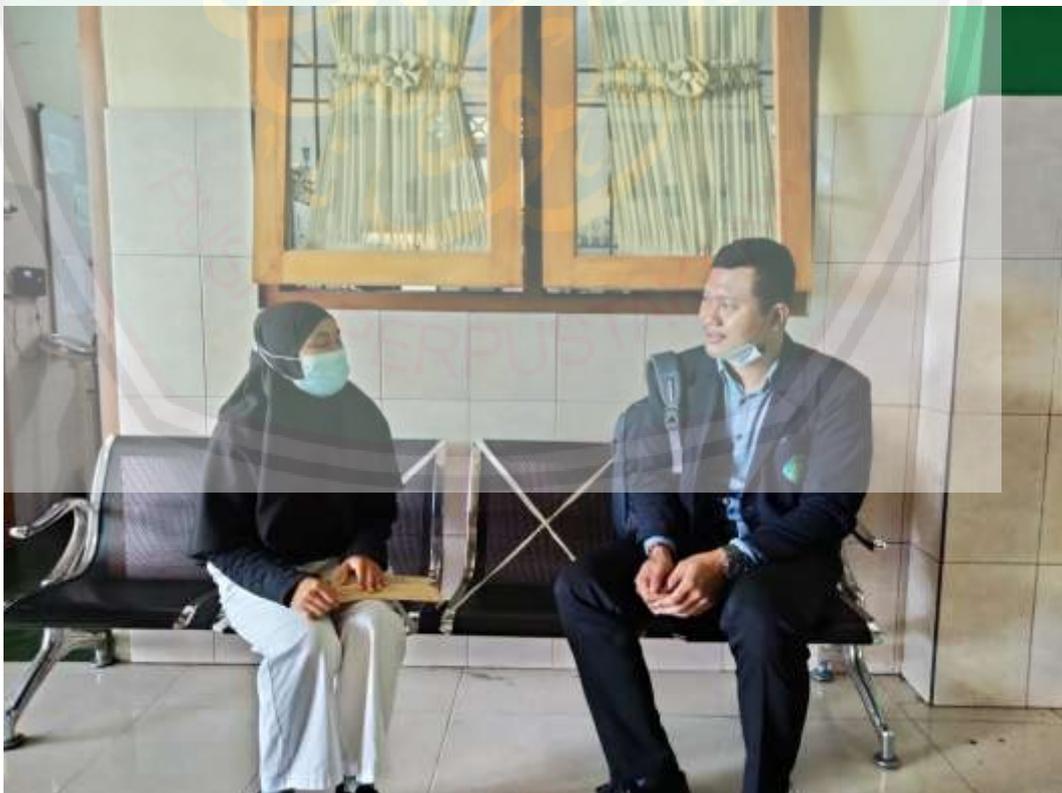
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	104.226	7.230		14.415	.000
	KGO	-1.902	.492	-.401	-3.865	.000
	KMB	-.221	.233	-.098	-.949	.346

a. Dependent Variable: HBM

DOKUMENTASI

Gambar Depan Sekolah Bustanul Ulum



Gambar Wawancara Guru Matematika MI Bustanul Ulum



Gambar Wawancara Guru Matematika MI Bustanul Ulum



Gambar Depan Sekolah MI Darul Ulum



Gambar Kantor Kepsek MI Darul Ulum



Gambar Kepala Madrasah dan Guru MI Darul Ulum