

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN POLA ASUH
ORANG TUA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS IX
MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh :

Uslafatul Ayu Nurmala Devi

NIM. 17130115



JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2021

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN POLA ASUH
ORANG TUA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS IX DI
MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

Uslafatul Ayu Nurmaladevi

NIM. 17130115



JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2021

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS IX MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG

Dipersiapkan dan disusun oleh

Uslafatul Ayu Nurmala Devi (17130115)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 23 Desember 2021 dan
dinyatakan

LULUS

Setelah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Penguji Utama

Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

:



Ketua Sidang

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805 2 1802012129

:



Sekretaris Sidang

H. Mokhammad Yahya, M.A., Ph.D
NIP. 197606192005012005

:



Dosen Pembimbing

H. Mokhammad Yahya, M.A., Ph.D
NIP. 197606192005012005

:



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805 2 1802012129

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN POLA
ASUH ORANG TUA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA
KELAS IX MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh:

Uslafatul Ayu Nurmaladevi
NIM. 17130115

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



H. Mokhammad Yahya, M.A, Ph.D
NIP. 197406142008011016

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT dzat yang Maha Suci, kedua sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada Baginda Nabi Muhammad SAW. Saya persembahkan penelitian ini kepada orang-orang yang istimewa dalam hidup saya...

Keluargaku Tersayang

Orang tuaku yang berarti dalam hidup saya Ayah Malikodin, Ibu Nuryatin, kakakku M. Alif Indrayana dan adikku tercinta Yahya Firdaus Nurdin. Tanpa mereka saya tidak bisa sampai titik ini. Mereka yang memberi bimbingan dan kasih sayang yang tidak ternilai.

Dosen Pembimbing

Kepada dosen pembimbing saya Bapak H. Mokhammad Yahya, M.A, Ph.D. Saya ucapkan banyak terimakasih karena telah mengajari saya, membimbing saya, meluangkan pikiran, tenaga dan waktunya dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai

Sahabat Terdekatku

Yuni Puspita Fitriani, Eny Noer Halinna, dan M. Deni Topan Febrian selaku sahabat kecilku yang sering membantu sejak masih di Madrasah sampai kuliah dan memotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi dan merencanakan masa depan. Kepada Lutfiana Farida, Imin Nafi'atus Tsalasa, Ainy Bariqotur, dan Fais Fikrotul yang selalu memberikan hiburan saat lelah dan membagi info kepada saya.

Teman-teman Angkatan

Terimakasih banyak kepada kelas P.IPS E, angkatan Brajamusti 2017, dan DKD 19 SIMFONI FM yang tidak bisa disebutin satu persatu, atas kebaikan dan kebersamaan dalam senang maupun susah yang tak terlupakan selama perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

Mokhammad Yahya M.A, P.hD.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : skripsi Uslafatul Ayu N. Malang, 10 Desember 2021
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di
Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Uslafatul Ayu Nurmaladevi
NIM : 17130115
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : pengaruh game online mobile legend dan pola asuh
orangtua terhadap prestasi akademik siswa

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Mokhammad Yahya, M.A, P.hD

NIP. 197406142008011016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uslafatul Ayu Nurmala Devi

NIM : 17130115

Fakultas: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Desember 2021



Uslafatul Ayu N.

Uslafatul Ayu N.

17130115

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga kita selalu dalam lindungan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang, yaitu addinul islam wal iman.

Karya ilmiah ini merupakan skripsi yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul "PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS IX MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG" sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana.

Selama menyusun skripsi, penulis menerima banyak kritik dan saran yang dapat membantu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga menyadari bnayak pihak terlibat yang membantu dan memberi dukungan sehingga dapat selesai pada waktunya. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar besarnya kepada pihak yang sudah memberi motivasi untuk menyelesaikan karya ilmiah ini kepada :

1. Kedua orangtua saya tercinta Bapak Malikodin dan Ibu Nuryatin yang telah memberikan perhatian, nasihat, doa, motivasi dan dukungan baik moril maupun materiil kepada penulis.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri maulana malik Ibrahim malang.
4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A. selaku ketua jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

5. Mokhammad Yahya, M.A, Ph.D. selaku dosen pembimbing dan dosen wali yang senantiasa selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan.
6. Segenap dosen fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri maulana malik Ibrahim malang yang telah memberikan pelajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas, semoga ilmu yang disampaikan bermanfaat dan berguna bagi penulis untuk tugas dan tanggung jawab selanjutnya.
7. Seluruh staf administrasi fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam maulana malik Ibrahim malang yang telah banyak membantu dalam pelayanan akademik selama menuntut ilmu.
8. Teman-teman Pendidikan IPS angkatan 2017 “BRAJAMUSTI”, khususnya PIPS ICP (*International class program*).
9. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan pada skripsi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khazanah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis memohon maaf yang sebesar besarnya dan penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar dapat membantu dalam memperbaiki proposal skripsi ini dan menambah pengetahuan bagi semua pihak. Aamiin.

Tulungagung, 17 Agustus 2021

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan 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	=	h	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	=	a
Vokal (i) panjang	=	i
Vokal (u) panjang	=	u

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	u
إي	=	i

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Mobile Legend.....	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Pola Asuh Orangtua.....	41
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Mobile Legend	60
Tabel 4.2 Deskripsi Data Variabel Pola Asuh Orangtua.....	61
Tabel 4.3 Deskripsi Data Variabel Prestasi akademik.....	62
Tabel 4.4 Uji Validitas.....	63
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas	64
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.7 Uji Multikoloneritas.....	65
Tabel 4.8 Uji Autokorelasi.....	66
Tabel 4.9 Analisis Regresi Linier Berganda	68
Tabel 4.10 Uji F	69
Tabel 4.11 Uji t	70
Tabel 4.12 Koefesien Determinasi (R ²).....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rencana Penelitian.....	35
Gambar 4.1 Deskripsi Data Variabel Mobile Legend.....	60
Gambar 4.2 Deskripsi Data Variabel Pola Auh Orangtua	61
Gambar 4.3 Deskripsi Data Variabel Prestasi Akademik.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Angket.....	1
Lampiran 2.Data Responden.....	5
Lampiran 3.Validitas dan Reliabilitas.....	8
Lampiran 4.Uji Asumsi Klasik.....	11
Lampiran 5. Uji F.....	14
Lampiran 6. Uji t....	14
Lampiran 7.Surat izin survey.....	16
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	17
Lampiran 9. Biodata Peneliti.....	18

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	5
G. Originalitas Penelitian	6
H. Definisi Operasional.....	10
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Game Online Mobile Legend	13
1. Pengertian Game Online	13
2. Sejarah Game Online Mobile Legend Bang Bang.....	14
3. Game Online dan Prestasi Akademik Siswa.....	15
B. Pola Asuh Orang Tua	17
1. Pengertian Pola Asuh Orang Tua.....	17
2. Dasar dan Fungsi Pengasuhan Anak.....	18
3. Jenis Pola Asuh Orang Tua.....	20
4. Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak	25
5. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh	26

C. Prestasi Akademik.....	27
1. Pengertian Prestasi Akademik	27
2. Hasil Belajar	28
3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
4. Kriteria Hasil Belajar	31
5. Pengukuran Hasil Belajar	31
D. Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa	32
D. Kerangka Berpikir	34
BAB III	36
METODE PENELITIAN.....	36
A. Lokasi Penelitian	36
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
C. Variabel Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	37
E. Data dan Sumber Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	42
I. Analisis Data	44
BAB IV	51
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	51
A. Latar Belakang Objek Penelitian.....	51
B. Deskripsi Data	56
C. Pengujian Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	59
D. Uji Asumsi Klasik	60
1. Uji Normalitas.....	61
2. Uji Multikololineritas	61
3. Uji Autokorelasi.....	62
4. Uji heteroskedastisitas	63
E. Hasil Uji Hipotesis	64
1. Uji F	65
2. Uji t	65
3. Koefisien Determinasi (R^2).....	66
Bab V	68
Pembahasan.....	68

A. Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Di Mts Negeri 8 Tulungagung	68
B. Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Di Mts Negeri 8 Tulungagung	70
C. Pengaruh Game Online Mobile Legend Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung	72
BAB VI	74
PENUTUP	74
1. Kesimpulan	74
2. Saran.....	74

ABSTRAK

Nurmaladevi, Uslafatul Ayu. 2021, *Pengaruh Game Online Mobile Legend Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Mokhammad Yahya, M.A, P.hD

Kata kunci: Mobile Legend, Pola Asuh Orangtua, Prestasi Akademik

Prestasi akademik merupakan perolehan nilai mengenai perkembangan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan periode waktu tertentu. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa yakni apabila siswa kecanduan bermain game online mobile legend dan kurang tepatnya pola asuh orangtua yang diterapkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online Mobile Legend terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung, untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan analisis regresi linier berganda. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung dengan 151 populasi dan peneliti menggunakan 20% dari populasi yakni 30 sampel.

Didapatkan hasil dari penelitian ini yaitu 1) mobile legend berpengaruh negatif (berlawanan arah) dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTsN 8 Tulungagung 2) pola asuh orangtua berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTsN 8 Tulungagung dan 3) mobile legend dan pola asuh orangtua berpengaruh secara bersama-sama sebesar 44,3% terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTsN 8 Tulungagung

ABSRTACT

Nurmaladevi, Uslafatul Ayu. 2021. The effect of Mobile Legend Online Games and Parenting Patterns on Academic Achievement of Class IX Students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung Thesis, Departement of Social Sciences Education, Faculty of Education and Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor : Mokhammad Yahya, M.A, P.hD.

Keywords: Mobile Legend, Parenting Parenting, Academic Achievement

Academic achievement is the acquisition of scores regarding student development after participating in learning activities for a certain period of time. There are several things that can affect students' academic achievement, namely if students are addicted to playing mobile legend online games and the parenting style that is applied is less precise.

The purpose of this study was to determine the effect of the Mobile Legend online game on the academic achievement of class IX students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung, to determine the effect of parenting on the academic achievement of class IX students at Mts Negeri 8 Tulungagung, and to determine the effect of using mobile legends games. bang and parenting pattern on the academic achievement of class IX students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung.

This research uses quantitative research methods and uses multiple linear regression analysis. The subjects of this study were class IX students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung with 151 populations and the researchers used 20% of the population, namely 30 samples.

The results of this study are 1) mobile legend has a negative and significant effect on academic achievement of class IX students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung 2) parenting has a positive and significant effect on academic achievement of class IX students at MTsN 8 Tulungagung and 3) mobile legend and parenting patterns have a joint effect of 44.3% on the academic achievement of class IX students at Islamic Junior High School 8 Tulungagung.

نبذة مختصرة

نورمالاديبي ، أوسلافاتول أبو. 2021 ، تأثير ألعاب الإنترنت الأسطورية المتنقلة وأنماط الأبوة والأمومة على التحصيل الأكاديمي لطلاب الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ. مقال. قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مشرف الرسالة: محمد يحيى، ماجستير، دكتوراه

الكلمات المفتاحية: *Mobile Legend* ، تربية الأبناء ، الإنجاز الأكاديمي

التحصيل الأكاديمي هو الحصول على درجات تتعلق بتطوير الطلاب بعد المشاركة في أنشطة التعلم لفترة زمنية معينة. هناك العديد من الأشياء التي يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للطلاب ، وتحديداً إذا كان الطلاب مدمنين على لعب ألعاب الإنترنت الأسطورية للجوال ويكون أسلوب الأبوة والأمومة المطبق أقل دقة

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير لعبة *Mobile Legend* على الإنترنت على التحصيل الأكاديمي لطلاب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ، لتحديد تأثير الأبوة والأمومة على التحصيل الأكاديمي لطلاب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ، ولتحديد تأثير استخدام ألعاب الأساطير المحمولة ، ونمط الأبوة والأمومة على التحصيل الأكاديمي لطلاب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ. يستخدم هذا البحث طرق البحث الكمي ويستخدم تحليل الانحدار الخطي المتعدد. كانت موضوعات هذه الدراسة من طلاب الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ. مع 151 شخصاً واستخدم الباحثون 20 ٪ من السكان ، أي 30 عينة.

نتائج هذه الدراسة هي (1) الأسطورة المتنقلة لها تأثير سلبي وهام على التحصيل الأكاديمي لطلاب الصف التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ ، (2) الأبوة والأمومة لها تأثير إيجابي وهام على التحصيل الأكاديمي لطلاب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ و (3) أنماط الأسطورة المتنقلة وأنماط الأبوة والأمومة لها تأثير مشترك بنسبة 44.3٪ على التحصيل الأكاديمي لطلاب الفصل التاسع في المدرسة الثانوية الحكومية 8 تولونغاغوغ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi semakin berkembang pesat sehingga membuat semuanya menjadi lebih mudah, cepat dan dapat dijangkau oleh hampir semua kalangan serta banyak inovasi dilakukan. Pada saat ini, apapun bisa dilakukan dengan hanya satu benda yang bernama *smartphone*. Seiring dengan berkembangnya *smartphone*, penggunaannya semakin hari semakin meningkat. Baik dari kelompok anak-anak sampai orang tua.

Berkembangnya *smartphone* diiringi juga dengan perkembangan internet yang setiap tahunnya semakin bertambah penggunaannya. Internet yang mengiringi majunya zaman dan menjadikan manusia sebagai manusia yang modern. Apabila orang pada zaman dahulu orang harus mengirim surat melalui pos dan menunggu tidak hanya satu atau dua hari. Adanya internet mempermudah berbagai macam aplikasi komunikasi bahkan untuk komunikasi antar negara.

Berdasarkan siaran pers yang dilakukan oleh kominfo pada tanggal 18 Agustus 2017, jumlah pengguna internet mencapai 143,26 juta atau setara dengan 54,68% penduduk Indonesia. Jumlah tersebut mengalami peningkatan dari tahun 2016 sejumlah 10,56 juta pengguna internet.¹ Di tahun selanjutnya, pada tahun 2018 pengguna internet didominasi oleh generasi millennial sebanyak 91% dan ada sekitar 171,17 juta total pengguna internet di Indonesia. Beranjak di tahun 2019, pengguna internet meningkat menjadi 196,7 juta di Indonesia.² Dan di tahun 2020, pengguna internet meningkat sangat signifikan, yakni 272,1 juta dan itu artinya sebanyak 64% penduduk Indonesia telah merasakan akses ke dunia maya.³

¹ Kominfo.go.id, (2018, 19 Februari), Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat Kominfo terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband, diakses pada 5 Februari 2021, dari (Kominfo, 2018)

² Litbang.Kemendagri.go.id, (2019, Mei 16), jumlah Pengguna Internet di Indonesia tembus 171 Juta Jiwa, diakses 5 Februari 2021, dari (Kemendagri, 2019)

³ Inet.detik.com, (2020, 20 Februari), Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia, diakses pada 5 Februari 2021, dari (detik, 2020)

Pada abad 21 ini, berkembangnya smartphone dan internet mempengaruhi game yang bermula tradisional menjadi modern, yang biasa disebut game online. *Game online* sendiri banyak diminati karena dianggap dapat meredakan bosan atau stress, selain itu juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Game online* juga memiliki banyak genre dan salah satu yang cukup terkenal adalah MOBA (*multiplayer Online Battle Arena*). Game MOBA ini dimainkan beberapa orang sekaligus dalam satu waktu dan membuat sebuah tim untuk bekerja sama antar tim mengatur strategi untuk memperebutkan sebuah kemenangan. Salah satu game MOBA ini adalah game Mobile Legend Bang Bang.

Perkembangan industri *game* di Indonesia terbilang sangat pesat. Salah satu game yang perkembangannya meningkat dalam tiap tahun adalah mobile legend bang bang. Game yang dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 sudah memikat banyak kalangan untuk memainkannya. Dilansir dari Kumparan pada 13 Desember 2017, di tahun pertama kemunculannya, game mobile legend bang bang telah di download sebanyak 35 juta pengguna di seluruh dunia, 8 juta di antaranya adalah pengguna Indonesia.⁴ Berlanjut pada tahun berikutnya, di tahun 2018 game mobile legend bang bang telah mencapai 170 juta download di seluruh dunia dan 20 juta diantaranya di Indonesia.⁵ Di tahun berikutnya di tahun 2019, menurut Asosiasi Pengguna Jasa Internet (APJI) terdapat 171,17 juta jiwa pengguna internet dan 24% diantaranya adalah gamers, dan 31 juta pengguna aktif game mobile legend bang bang di Indonesia.⁶ Selanjutnya di tahun 2020 pengguna mobile legend bang bang meningkat sangat pesat dan mencapai 500 juta lebih pengguna di seluruh dunia. Indonesia menjadi salah satu negara penyumbang terbanyak pengguna game tersebut dengan angka 100,1 juta pengguna aktif.

Banyaknya pengguna game online mobile legend dapat menyebabkan kecanduan pada siswa yang mungkin saja bisa berdampak tidak hanya pada kehidupan sosial namun juga prestasi akademik sekolahnya. Pada dasarnya prestasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor

⁴ kumparan.com, (2017,13 Desember), Di Indonesia Mobile Legend Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif. Diakses pada tanggal 4 Februari 2021, dari (kumparan, 2017)

⁵ Hai.grid.id (2018, 17 Juli), Jumlah Pemain Mobile Legend di Indonesia yang di Ungkap Moonton, diakses pada 19 Februari 2021, dari (haigrid, 2018)

⁶ Oneesports.gg, (2019, 16 Oktober 2019), 31 Juta Orang Indonesia Main Mobile Legend, diakses pada 5 Februari 2021, dari (oneesport, 2019)

eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terjadi di luar kepribadian anak tersebut melainkan lingkungan yang ada disekitar, salah satunya adalah lingkungan keluarga. Dengan kata lain keluarga dengan pola pengasuhannya dapat mempengaruhi prestasi anak. Sebagai orang tua, harus dapat menerapkan pola pengasuhan yang tepat kepada anak-anaknya sehingga dapat membantu anak dalam proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan prestasi belajar anak di sekolah.

Penanaman pengetahuan tersebut dapat diberikan orang tua kepada anak dengan menerapkan pola pengasuhan yang baik. Sehingga dalam proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik dan optimal. Dari sinilah penulis mengangkat penelitian yang berkaitan dengan game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua guna mengetahui apakah ada pengaruh antara game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa.

Dari paparan diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh Game Online Mobile Legend dan pola asuh orang tua ini di kalangan siswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menganggulangi kecanduan bermain game supaya meminimalisir terjadinya penurunan prestasi akademik para pelajar. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legend dan pola asuh orang tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh game online Mobile Legend terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung?
2. Bagaimana pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung?
3. Bagaimana pengaruh game online mobile legend dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus pertanyaan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh game online Mobile Legend terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung
2. Untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang pengaruh game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi siswa kelas IX di bidang akademik diharapkan memiliki kegunaan teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan memperkaya hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, memperluas pengetahuan tentang game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua serta pengaruhnya terhadap prestasi akademik siswa, dan sebagai rujukan juga tambahan pustaka di perpustakaan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Kegunaan Praktis

A. Bagi Lembaga

Memperoleh informasi secara konkrit objektif lembaga tentang pengaruh game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX.

B. Bagi Pengelola

Untuk menjadi bahan evaluasi dan bahan rujukan dalam mengetahui pengaruh game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kedepannya.

C. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan yang lebih matang di bidang penelitian sehingga dapat dikembangkan dan sebagai latihan untuk pengembangan teknik penulisan dalam karya ilmiah serta menjadi kontribusi nyata bagi dunia pendidikan.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis mempunyai arti bahwa dugaan suatu jawaban yang mempunyai sifat sementara terhadap permasalahan penelitian samapai terbukti melalui data yang terkumpul⁷. Hipotesis yang diajukan didalam penelitian ini adalah :

1. H₀ :

- 1) Tidak ada pengaruh negatif dan signifikan game mobile legends bang bang terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.
- 2) Tidak ada pengaruh positif dan signifikan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.
- 3) Tidak ada pengaruh signifikan game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

2. H_a :

- 1) Terdapat pengaruh negatif dan signifikan game mobile legends bang bang terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.
- 2) Terdapat pengaruh positif dan signifikan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung
- 3) Terdapat pengaruh signifikan game mobile legends bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Dalam menjelaskan isi penelitian, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yang meliputi:

1. Subjek Penelitian

⁷ Surahman Winarno, Dasar dan Teknik Research (Bandung: Tarsito, 1978), hal. 24.

Subjek penelitian fokus pada siswa kelas IX MTsN 8 Tulungagung.

2. Variabel Penelitian

Hal yang berkaitan dengan penelitian, untuk mendapatkan sesuatu anggapan jelas dan juga mempermudah pemahaman serta menghindari beberapa kesalahan, maka peneliti memberikan batasan terkait penelitian kuantitatif ini. Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas (*independent*) yaitu game online mobile legend dan pola asuh orangtua dan satu variabel tergantung (*dependent*) yaitu prestasi akademik.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung Jalan Masjid No. 8 Sumberdadap RT 006/003, Kec. Pucanglaban Kab. Tulungagung, Jawa Timur.

G. Originalitas Penelitian

Dalam menyusun skripsi ini, tentunya perlu menganalisis penelitian terdahulu dalam bentuk skripsi. Penelitian terdahulu dikaitkan dengan rencana penelitian yang dilakukan saat ini. Penelitian itu antara lain:

Penelitian pertama yaitu dari Normala Hidayati tentang “*Pengaruh Kesenangan Game Online Terhadap Akhlak Madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo Malang*”. Penelitian ini berawal dari banyaknya siswa remaja yang candu bermain game online sehingga kurang bersosialisasi, beribadah kurang tepat waktu, bertutur kata kurang baik, dan bahkan jarang mengaji. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa tingkat bermain game online berada pada kategori tinggi dengan tingkat prosentase 93,3%. Pada hasil perhitungan statistik menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap akhlak madzmumah dengan nilai F 6,736 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p > 0.05$), yang berarti game online mempengaruhi terhadap akhlak madzmumah siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.⁸

Penelitian kedua yaitu dari Arif Prayogo tentang “*Pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas VIII di*

⁸ Normal Hidayati, Skripsi: “*Pengaruh Kesenangan Game Online terhadap akhlak madzmumah siswa di Mts Sunan Kalijogo Malang*.” (Malang: UIN Malang, 2020).

sekolah menengah pertama muhammadiyah 3 purwokerto.” Peneliti melihat bahwa setiap pemain di game mobile legend ini persis seperti langkah yang dilakukan dalam problem solving. Hasil dari penelitian ini pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto 2018/2019 adalah sebesar 4,8 % sedangkan 95,2% dipengaruhi oleh variabel lain, jadi kemampuan problem solving siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat bermain game mobile legends sebanyak 0,087.⁹

Selanjutnya penelitian dari Kautsar tentang *“Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar”* Penulis meneliti peserta didik yang kecanduan bermain game online. Tujuan dari penelitian ini memberikan gambaran dunia pendidikan besarnya pengaruh negatif dari game online pada prestasi akademik peserta didik. Besarnya pengaruh negatif game online terhadap prestasi akademik peserta didik dapat dikatakan sebesar 30% dipengaruhi oleh kecanduan game online dan 70% dipengaruhi oleh faktor lain.

Selanjutnya jurnal yang berjudul *“Pola Asuh Orang Tua Dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa”*. Tujuan penelitian ini menguji korelasi antara pola asuh orangtua yang diterapkan dan lingkungan pembelajaran dengan motivasi belajar siswa di sekolah. Hasil menunjukkan bahwa pola asuh positif dari segi kontrol orangtua (64). Siswa memiliki motivasi internal (68%) dan eksternal positif (55%) dalam pembelajaran. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara pola asuh terhadap motivasi belajar siswa. Disimpulkan bahwa pola asuh berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Selanjutnya jurnal dengan judul *“Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Se-Gugus Iii Seyegan Sleman”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola asuh manakah yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa SD Se-gugus III Seyegan Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil uji dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai

⁹ Arif Prayogo, Skripsi: *“Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.”*(Purwokerto: IAIN Purwokerto,2019).

signifikansi sebesar $0,047 < \alpha$ maka H_a diterima. Jadi ada pengaruh prestasi belajar IPS antara siswa yang memiliki pola asuh demokratis dan situasional.

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

Tahun	Sumber	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
2020	Skripsi ¹⁰	Variabel independent menggunakan game online	Variabel independent hanya satu, objek penelitian siswa di MTs Sunan Kalijogo Malang, dan menggunakan regresi linier sederhana.	Variabel independent pola asuh orangtua dan objek penelitian siswa kelas IX MTsN 8 Tulungagung
2019	Skripsi ¹¹	Penggunaan game mobile legend sebagai variabel independent	Pengaruh terhadap kemampuan problem solving dan Objek penelitian pada siswa kelas VIII di SMP muhammadiyah 3 Purwokerto.	Variabel independent pola asuh orangtua dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik.

¹⁰ Normal Hidayati, Skripsi: "Pengaruh Kesenangan Game Online terhadap akhlak madzmunah siswa di Mts Sunan Kalijogo Malang." (Malang: UIN Malang, 2020).

¹¹ Arif Prayogo, Skripsi: "Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019." (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2019).

2019	Skripsi ¹²	Variabel independent menggunakan game online dan variabel dependentnya prestasi dari peserta didik,	Objek penelitiannya peserta didik MAN 3 Aceh Besar, dan menggunakan teknik analisis deskriptif	Variabel independentnya 2 yakni game online mobile legend dan pola asuh orang tua, Objek penelitian adalah peserta didik kelas IX MtsN 8 Tulungagung
2016	Jurnal ¹³	Menggunakan variabel pola asuh orang tua	Objek penelitian yaitu siswa kelas 1-6 yang berlokasi di jl. Sukakarya Permata Panam Tampan Pekanbaru, menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif	Objek penelitian adalah peserta didik kelas IX MtsN 8 Tulungagung, dan menggunakan pendekatan kuantitatif

¹² Kautsar, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Siswa MAN 3 Aceh Besar" (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2019)

¹³ Rini Harianti, "Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Curricula , Volume 1 Nomor 2, (2016)

2018	Jurnal ¹⁴	Variabel independent membahas pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar IPS.	Objek penelitian adalah siswa kelas V SD, menggunakan metode ex post facto	Variabel independent ada dua yakni game online dan pola asuh orang tua, Objek penelitian adalah peserta didik kelas IX MtsN 8 Tulungagung.
------	----------------------	--	--	--

Berdasarkan uraian yang ada di atas, bahwa apa yang ditulis oleh peneliti berbeda dengan peneliti sebelumnya. Perbedaan tersebut terdapat pada tabel yang tertera di atas sesuai uraian peneliti. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang Bang dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.”

H. Definisi Operasional

Untuk memperoleh pemahaman dan menghindari kerancuan, maka perlu adanya penegasan judul yang sesuai dengan focus dalam skripsi ini. Yang terkandung dalam tema antara lain:

1. Game online mobile legend bang bang adalah suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi dimana setiap tim beranggotakan 5 pemain yang mengatur strategi untuk menghancurkan benteng atau tower musuh dengan menggunakan hero.
2. Pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh oleh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Cara mendidik secara langsung

¹⁴ Giri Marhento, “Pengaruh Tingkat Pendidikan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar IPA”, Jurnal Pendidikan (2018), 132-139.

maknanta asuhan orang tua memiliki korelasi terhadap pembentukan kepribadian, kecerdasan dan ketrampilan yang dilakukan secara sengaja, misalnya perintah, larangan, hukuman, penciptaan situasi maupun pemberian hadiah sebagai salah satu alat pendidikan. Sedangkan mendidik secara tidak langsung maknanya orangtua memberikan contoh sehari-hari dimulai dari tutur kata sampai kebiasaan dan pola hidup.

3. Prestasi akademik adalah hasil dari kerja keras siswa dalam belajar. Dalam riset ini, prestasi akademik dapat diketahui melalui dokumentasi berupa raport siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung. Prestasi akademik siswa biasanya dalam bentuk tes yang diadakan di pertengahan dan akhir semester.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh terhadap suatu permasalahan studi ini, maka sangat diperlukan suatu uraian yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Dalam penelitian ini, penulis memberikan sistematika pembahasan meliputi:

Bab Pertama, berisi tentang pendahuluan, bab ini meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi tentang kajian pustaka yang terdiri atas landasan teori dan kerangka berfikir. Dalam bab ini akan dibahas semua hal terkait teori yang sesuai dengan penelitian sesuai dengan judul dan bagaimana peneliti menggambarkan pemikirannya.

Bab Ketiga, berisi tentang metode penelitian. Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data instrument penelitian, teknik pengumpulan, uji validitas dan reliabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

Bab Keempat, berisi tentang paparan data dan hasil penelitian di lapangan yang berupa pengolahan data dan penyajian data.

Bab Kelima, berisi tentang analisis data yang telah diolah untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian.

Bab Keenam, berisi tentang pembahasan yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian secara menyeluruh yang dilanjutkan dengan memberi saran serta perbaikan dari segala kekurangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Game Online Mobile Legend

1. Pengertian Game Online

Dalam pengertian yang luas game berarti “hiburan”. Game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual”. Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Adapun definisi yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.¹⁵

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Istilah Game online berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server, melalui server tersebut, dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.¹⁶

Berkaitan dengan pengertian game online Young (2005) mengemukakan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan

¹⁵ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, Psikologi Perkembangan, Jakarta: Rineka Cipta, hlm 106

¹⁶ Agus Hermawan, Hiburan Dunia Maya, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20

meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online adalah suatu permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.¹⁷

2. Sejarah Game Online Mobile Legend Bang Bang

Game mobile legend bang bang atau yang biasanya disebut dengan MOBA adalah *multiplayer game online* yang dikembangkan oleh moonton. *Game* ini dirilis di dunia pada tanggal 14 Juli 2014 di Shanghai, China. Berkembangnya zaman, *game* ini masuk ke ranah android dan Ios pada tanggal 9 November 2016. *Game* ini terbagi menjadi dua tim yang sama sama berjuang untuk menghancurkan *base* musuh sambil mempertahankan base sendiri. Ada tiga jalur base yang yang bisa dilewati untuk melawan yakni *top*, *middle*, dan *bottom* yang saling berhubungan. Di setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan pahlawan yang dikenal sebagai *hero*.

Pada tanggal 11 Juli 2017, Riot *games* selaku pengembang game MOBA PC *League of Legend* telah mengajukan tuntutan hukum terhadap pengembang *mobile legend* Shanghai Moonton Technology di Pengadilan Distrik Pusat Clifornia karena telah dianggap melanggar merek dagang dan menjiplak *game Summoner's Rift* yang terkenal sebelumnya baik dari logo sampai dengan *maps* (peta). Pada tanggal 11 Juli 2017 ini Moonton kemudian memberikan pernyataan di *Facebook* bahwa rumor yang beredar itu tidak benar. Moonton memiliki hak kepemilikan yang terdaftar dan dilindungi di banyak negara seluruh dunia. Setelah itu, Moonton mengunjungi pihak akun *google play* dan *App Store* untuk menurunkan permainan yang awalnya *mobile legend* biasa dan mengunggah ulang *game* yang sama dengan nama yang berbeda yakni *mobile legend bang bang* dengan beberapa *tweak* (kode pemrograman) termasuk logo juga berubah. Dan pada akhirnya, game mobile legend ini sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa sekalipun dan banyak perubahan pada setiap

¹⁷ Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*, Jurnal *Konseling*, GUSJIGANG. No. 1 th. III Juni 2017.

season sehingga membuat para pemainnya terus menerus memainkan game tersebut.¹⁸

3. Game Online dan Prestasi Akademik Siswa

Game online memiliki bisa menjadi salah satu faktor dalam prestasi akademik siswa disekolah. Dalam jurnal pendidikan sosial dan budaya dengan judul pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi Uin Alauddin Makassar, didapatkan bahwa game online mobile legend memiliki pengaruh kearah negative sebesar 11,2% pada minat belajar mahasiswa.¹⁹ Selain itu dalam jurnal edukasi oleh Nisrinafatin, game online berdampak pada motivasi belajar siswa, dimana motivasi juga salah satu faktor yang menunjang prestasi akademik.²⁰

Sorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah:

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

¹⁸ Rudiantara, Mobile Legends Documentation, <https://www.mobagenie.id>, Diakses Tanggal 03 Februari 2021.

¹⁹ AL MA' ARIEF, JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA, Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar Vol 3, No 1 2021

²⁰ Nisrinafatin, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacanae-Issn: 2715-2634

B. *Withdrawal* (penarikan diri), Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

C. *Tolerance* (toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online, kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu game online hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur emaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (World Health Organization), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.²¹

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

²¹ C. Y. Chen, & S. L. Chang, An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features (2008), hal. 45.

B. Pola Asuh Orang Tua

1. Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Secara epistimologi kata pola diartikan sebagai cara kerja, dan kata asuh berarti menjaga (merawat dan mendidik) anak kecil, membimbing (membantu, melatih, dan sebagainya) supaya dapat berdiri sendiri, atau dalam bahasa populernya adalah cara mendidik.

Secara terminologi pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh oleh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak.²²

Menurut Gunarsa Singgih dalam bukunya Psikologi Remaja, Pola asuh orang tua adalah sikap dan cara orang tua dalam mempersiapkan anggota keluarga yang lebih muda termasuk anak supaya dapat mengambil keputusan sendiri dan bertindak sendiri sehingga mengalami perubahan dari keadaan bergantung kepada orang tua menjadi berdiri sendiri dan bertanggung jawab sendiri.²³

Menurut Kohn yang dikutip Chabib Thoha bahwa pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya. Sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain dari cara orang tua memberi peraturan pada anak, cara memberikan hadiah dan hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritas dan cara orang tua memberikan perhatian dan tanggapan terhadap keinginan anak.²⁴

Menurut Broumrind yang dikutip oleh Dr. Yusuf, mengemukakan bahwa perlakuan orang tua terhadap anak dapat dilihat dari :

1. Cara orang tua mengontrol sang anak
2. Cara orang tua saat memberikan hukuman
3. Cara orang tua memberikan hadiah pada anak
4. Cara orang tua memberikan perintah anak
5. Cara orang tua menerikan penjelasan pada anak

Sedangkan menurut Weiton dan Lioyd yang juga dikutip oleh Dr. Yusuf menjelaskan perlakuan orang tua terhadap anak yaitu:

²² Chabib Thoha, Kapita Selekt Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Pustaka pelajar offset, 1996), Cet. I, hlm. 109.

²³ Ny. Singgih Gunarsa , Psikologi Remaja, (Jakarta: Gunung Mulia, 2007), cet. 16, hlm. 109

²⁴ Chabib Thoha, Kapita Selekt Pendidikan Islam, hlm. 110.

1. Cara orang tua memberikan peraturan kepada anak.
2. Cara orang tua memberikan perhatian terhadap perlakuan anak.
3. Cara orang tua memberikan penjelasan kepada anak.
4. Cara orang tua memotivasi anak untuk menelaah sikap anak.²⁵

Jadi, yang dimaksud dengan pola asuh orang tua adalah pola yang diberikan orang tua dalam mendidik atau mengasuh anak baik secara langsung maupun tidak secara langsung.

Cara mendidik secara langsung artinya bentuk asuhan orang tua yang berkaitan dengan pembentukan kepribadian, kecerdasan dan ketrampilan yang dilakukan secara sengaja, baik berupa perintah, larangan, hukuman, penciptaan situasi maupun pemberian hadiah sebagai alat pendidikan. Sedangkan mendidik secara tidak langsung adalah merupakan contoh kehidupan sehari-hari mulai dari tutur kata sampai kepada adat kebiasaan dan pola hidup, hubungan orang tua, keluarga, masyarakat dan hubungan suami istri.

Akan tetapi setiap orang tua juga mempunyai cara yang berbeda-beda untuk mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Pola asuh orang tua yang sehat akan lebih maksimal untuk mengurus dan mendidik anak-anaknya di rumah. Beda dengan pola asuh ibu yang mempunyai peran ganda, selain menjadi ibu rumah tangga ia juga disibukkan dengan mencari kebutuhan ekonomi untuk mengais rezeki. Dan waktu untuk keluarganya pun berkurang dengan kesibukan yang ada di luar rumah.

2. Dasar dan Fungsi Pengasuhan Anak

a. Dasar Pengasuhan Anak

Dari beberapa ayat di atas menjelaskan, bahwa Allah memerintahkan bagi orang-orang yang beriman untuk saling menjaga keluarga dari api neraka. Orang tua dan anak mempunyai kewajiban dan tugasnya masing-masing, orang tua bertugas untuk mendidik dan mengajarkan anak-anaknya kepada kebaikan dan berperilaku sesuai dengan perintah agama serta memerintahkan anak untuk selalu mendirikan shalat, begitupun kewajiban anak kepada orang tua harus sopan dan berbuat baik kepada kedua orang tua.

²⁵ Syamsu Yusuf LN., Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008). hlm. 52.

b. Fungsi Pengasuhan Anak

Fungsi pengasuhan orang tua dalam Islam mencakup tujuh bidang pendidikan yaitu:

a) Dalam Pendidikan Fisik.

Yang pertama dapat dikenal dan terlihat oleh setiap orang adalah dimensi yang mempunyai bentuk terdiri dari seluruh perangkat : badan, kaki, kepala, tangan, dan seluruh anggota luar dan dalam, yang diciptakan oleh Allah dalam bentuk dan kondisi yang sebaik-baiknya. Pendidikan fisik bertujuan untuk kebugaran esehatan tubuh yang terkait dengan ibadah, akhlak dan dimensi kepribadian lainnya.

b) Dalam Pendidikan Akal (Intelektual Anak).

Dalam pendidikan akal yaitu menolong anak-anaknya menemukan, membuka, dan menumbuhkan kesediaan, bakat-bakat, minat dan kemampuan akalnya serta memperoleh kebiasaan-kebiasaan dan sikap intelektual yang sehat dan melatih indera kemampuan-kemampuan akal.

c) Dalam Pendidikan Keindahan

Keindahan dapat didefinisikan sebagai perasaan cinta, gerakan hati dalam kesadaran, gerakan perasaan dalam pemberian, gerakan otak dalam pikirannya. Dapat orang tua rasakan bahwa sesuatu hal yang indah itu dapat merubah suasana hati yakni memberikan ketenangan dan kedamaian kepada jiwa anak.

d) Dalam Pendidikan Psikologikal dan Emosi anak.

Dalam aspek ini untuk menciptakan pertumbuhan emosi yang sehat, menciptakan kematangan emosi yang sesuai dengan umurnya, menciptakan penyesuaian psikologikal yang sehat dengan dirinya sendiri dan dengan orang lain di sekitarnya, menumbuhkan emosi kemanusiaan yang mulia.

e) Dalam Pendidikan Iman bagi Anak.

Orang tua berperan membangkitkan kekuatan dan kesediaan spiritual yang bersifat naluri, yang ada pada anak-anak melalui bimbingan yang sehat, mengamalkan ajaranajaran agama membekali dengan pengetahuan agama, serta menolong sikap beragama yang benar.

- f) Dalam Pendidikan Akhlak bagi Anak- anaknya. Orang tua mengajarkan akhlak pada anak, nilai-nilai dan faedah yang berpegang teguh pada akhlak di dalam hidup serta membiasakan akhlak pada anak sejak kecil.
- g) Dalam Pendidikan Sosial Anak-anaknya. Orang tua memberikan bimbingan terhadap tingkah laku sosial ekonomi dan politik dalam kerangka aqidah Islam.²⁶

Dari fungsi di atas apabila dapat terlaksana, maka hal ini akan berpengaruh pada diri anak, baik dari sisi kognisi, afeksi, maupun psikomotorik anak. Perwujudan ini menyangkut penyesuaian dalam dirinya maupun dengan lingkungan sosialnya.

3. Jenis Pola Asuh Orang Tua

Menurut Chabib Thoah cara mendidik anak ada 3 macam, yaitu:

a Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orang tua. Orang tua sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak didengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri. Anak dilibatkan dan diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam mengatur hidupnya.²⁷

Di samping itu, orang tua memberi pertimbangan dan pendapat kepada anak, sehingga anak mempunyai sikap terbuka dan bersedia mendengarkan pendapat orang lain, karena anak sudah terbiasa menghargai hak dari anggota keluarga di rumah. Selain hal yang disebutkan di atas, mendidik anak dengan cara demokratis yaitu orang tua memberikan pengakuan terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak tergantung kepada orang tua. Orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik

²⁶ Zakiyah Drajat, Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah, (Jakarta: Remaja Rosdakarya Offset, 1995), Cet. 2, hlm. 18.

²⁷ Chabib Thoah, Kapita Selekta Pendidikan Islam, hlm. 111.

baginya, mendengarkan pendapat anak, dilibatkan dalam pembicaraan, terutama yang menyangkut kehidupan anak sendiri.

Orang tua yang mendidik anaknya dengan sikap demokrasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Komunikasi Orang Tua dan Anak

Sikap demokrasi itu berkembang dari kebiasaan komunikasi di dalam rumah tangga, komunikasi berperan sebagai sarana pembentukan moral anak. Melalui interaksi dengan orang tuanya, anak mengetahui tentang apa yang baik dan apa yang buruk, apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.²⁸ Dalam membangun komunikasi dengan anak harus memperhatikan prinsip-prinsip di bawah ini :

1) Menyediakan Waktu

Dewasa ini orang tua yang bekerja di luar rumah banyak waktunya untuk menjalankan pekerjaannya, sehingga waktu untuk anak-anaknya berkurang dan minim sekali bisa komunikasi dengan anaknya. Dalam hal ini orang tua yang rela mengorbankan waktunya untuk berkomunikasi dengan anak-anaknya berarti orang tua tersebut sudah mengasihi dan memperhatikan anaknya.

2) Berkomunikasi secara pribadi

Berkomunikasi secara pribadi berarti komunikasi diadakan secara khusus dengan anak, sehingga akan dapat mengetahui perasaan yang sedang dialami oleh anaknya, baik perasaan ketika anak senang, marah dan gembira.

3) Menghargai anak

Orang dewasa sering meremehkan anak, baik dalam keadaan sadar atau tidak sadar. Padahal seiring dengan kemajuan IPTEK besar kemungkinan kemampuan seorang anak dapat melebihi orang dewasa, maka usahakanlah orang tua untuk menghargai anak dan menerima pendapat anak.

4) Mengerti anak

²⁸ Mansyur Amin dan Muhammad Najib, Agama, Demokrasi dan Transformasi Sosial, (Yogyakarta: LPKSMNV DIY bekerjasama dengan The Asia Fondation Jakarta, 1993), Hlm. 104.

Dalam berkomunikasi dengan anak, usahakan untuk mengenal dunia anak memandang dari posisi mereka untuk mendengarkan ceritanya dan apa dalihnya serta mengenai apa yang menjadi suka duka, kegembiraan, kesulitan, kelebihan serta kekurangan anak, orang tua yang sering berkomunikasi dengan anak, hubungannya akan menjadi lebih erat dengan anak dan apabila anaknya mempunyai masalah akan mudah diselesaikan.

5) Mempertahankan hubungan

Komunikasi yang baik selalu didasarkan pada hubungan yang baik, orang tua yang selalu menjaga hubungan yang baik dengan anak dan menganggap anaknya sebagai teman, sehingga berkait kedekatan mereka, anaknya dapat mengutarakan isi hatinya dengan terbuka.²⁹

6) Menerima Kritik

Sikap demokrasi juga ditandai dengan adanya sikap terbuka antara orang tua dan anaknya, teknik disiplin demokrasi menggunakan penjelasan, penalaran dan diskusi, untuk membantu anak mengapa perilaku tertentu itu diharapkan.³⁰

7) Menurut Syamsu Yusuf pola asuh demokratis ini akan berpengaruh pada sifat dan kepribadian anak. Di antaranya :

- 1) Bersikap bersahabat.
- 2) Percaya kepada diri sendiri.
- 3) Mampu mengendalikan diri.
- 4) Memiliki rasa sopan.
- 5) Mau bekerja sama.
- 6) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- 7) Mempunyai tujuan dan arah hidup yang jelas.
- 8) Berorientasi terhadap prestasi.³¹

²⁹ Mary Go Setiawan, *Menerobos Dunia Anak*, (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2000), cet I, hlm. 69-71.

³⁰ Elizabeth B. Hurloch, *Child Developmen*, Terj. oleh Meitasari Tjandrasa, *Perkembangan Anak*, Jilid II, (Jakarta: Erlangga, 1978). hlm. 93.

³¹ Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, hlm. 52.

Pola asuh secara demokratis sangatlah positif pengaruhnya pada masa depan anak, anak akan selalu optimis dalam melangkah untuk meraih apa yang diimpikan dan di cita-citakan. Pendidikan keluarga dikatakan berhasil manakala terjalin hubungan yang harmonis antara orang tua dengan anak, baik atau buruk sikap anak dipengaruhi oleh bagaimana orang tua menanamkan sikap.

b Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan kepemimpinan otoriter, kepemimpinan otoriter yaitu pemimpin menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Pola asuh otoriter adalah pola asuh yang ditandai dengan cara mengasuh anak-anak dengan aturan yang ketat, sering kali memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi, anak jarang diajak berkomunikasi dan diajak ngobrol, bercerita, bertukar pikiran dengan orang tua. Orang tua malah menganggap bahwa semua sikap yang dilakukan itu sudah benar sehingga tidak perlu minta pertimbangan anak atas semua keputusan yang mengangkat permasalahan anak-anaknya.³²

Pola asuh yang bersifat otoriter ini juga ditandai dengan hukuman-hukuman yang dilakukan dengan keras, anak juga diatur dengan berbagai macam aturan yang membatasi perlakuannya. Perlakuan seperti ini sangat ketat dan bahkan masih tetap diberlakukan sampai anak tersebut menginjak dewasa.

Menurut Abdul Aziz Al Qussy yang dikutip Oleh Chabib Thoha mengatakan bahwa kewajiban orang tua adalah menolong anak dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, akan tetapi tidak boleh berlebihan dalam menolong sehingga anak tidak kehilangan kemampuan untuk berdiri sendiri nantinya dimasa yang akan datang.³³Ciri-ciri pola asuh otoriter di antaranya:

- a) Hukuman yang keras
- b) Suka menghukum secara fisik

³² Elizabeth B. Hurloch, *Child Developmen*, Terj oleh Meitasari Tjandrasa, *Perkembangan Anak*, Jilid II, hlm. 93.

³³ Chabib Thoha, *Kapita Selektta Pendidikan Islam*, hlm. 111.

- c) Bersikap mengomando
- d) Bersikap kaku (keras)
- e) Cenderung emosional dalam bersikap menolak
- f) Harus mematuhi peraturan-peraturan orang tua dan tidak boleh membantah.

Apabila orang tua menerapkan pola asuh tersebut, akibatnya anak cenderung memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Mudah tersinggung
- b) Penakut
- c) Pemurung tidak bahagia
- d) Mudah terpengaruh dan mudah stress
- e) Tidak mempunyai masa depan yang jelas
- f) Tidak bersahabat
- g) Gagap (rendah diri).³⁴

Orang tua hendaknya tidak memperlakukan anak secara otoriter atau perlakuan yang keras karena akan mengakibatkan perkembangan pribadi atau akhlak anak yang tidak baik.

c Pola Asuh Permisif

Pola Permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian.³⁵ Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturan dan pengarahan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.

Dalam hal ini Elizabeth B Hurlock berpendapat disiplin permisif tidak membimbing ke pola perilaku yang disetujui secara sosial dan tidak menggunakan hukuman.³⁶ Ciri-ciri pola asuh permisif yaitu :

³⁴ Syamsu Yusuf LN., Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, hlm. 51.

³⁵ Hadi Subroto M.S., Mengembangkan Kepribadian Anak Balita, (Jakarta: Gunung, 1997), hlm.59

³⁶ Elizabeth B. Hurloch, Child Developmen, Terj. oleh Meitasari Tjandrasa,Perkembangan Anak, Jilid II, hlm.93.

- a) Kontrol orang tua terhadap anak sangat lemah.
- b) Memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan atau keinginannya.
- c) Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggap benar oleh anak
- d) Hukuman tidak diberikan karena tidak ada aturan yang mengikat
- e) Kurang membimbing.
- f) Anak lebih berperan dari pada orang tua.
- g) Kurang tegas dan kurang komunikasi.

Sebagai akibat dari pola asuh ini terhadap kepribadian anak kemungkinannya adalah:

- a) Agresif
- b) Menentang atau tidak dapat bekerja sama dengan orang lain.
- c) Emosi kurang stabil.
- d) Selalu berekspresi bebas.
- e) Selalu mengalami kegagalan karena tidak ada bimbingan.³⁷

Pola asuh ini sebaiknya diterapkan oleh orang tua ketika anak telah dewasa, di mana anak dapat memikirkan untuk dirinya sendiri, mampu bertanggung jawab atas perbuatan dan tindakannya.

Dari uraian di atas dapat diringkaskan bahwa pola asuh sebagai cara mendidik anak yang baik adalah yang menggunakan pola demokratis, tetapi tetap mempertahankan prinsip-prinsip nilai yang universal dan absolute karena dapat berpengaruh terhadap cara belajar dan hasil belajar anak nantinya.

4. Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak

Keluarga adalah orang yang dilihat anak pertama kali setelah lahir, sehingga keluarga memiliki peran yang sangat penting terhadap kepribadian anak baik perkembangan sosial, budaya atau agamanya. Adapun beberapa peran keluarga dalam pengasuhan anak adalah sebagai berikut:

- a. Terjadinya hubungan yang harmonis dalam keluarga melalui penerapan pola asuh sejak dini. Memberikan pengasuhan yang baik sejak anak dalam

³⁷ Syamsu Yusuf LN., Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, hlm. 52.

kandungan, setelah lahir dan dewasa memberikan bimbingan kasih sayang sepenuhnya dengan tuntutan agama dan dasar norma yang baik, misalkan bersikap sopan terhadap orang yang lebih tua

- b. Membimbing anak dengan keabaran dan ketulusan hati, akan menghantarkan anak pada kesuksesan. Dimana pada saat orang tua memberikan pengasuhan dengan sabar secara tidak langsung orang tua memupukkan kedalam diri anak tentang kesabaran. Ketika dalam diri sudah tertanam bibit kesabaran maka akan mampu mengendalikan diri, berbuat baik untuk kehidupannya dan memiliki hubungan yang baik pula dengan individu lainnya.
- c. Kebahagiaan anak menjadi kewajiban orang tua, dimana orang tua harus menerima anak apa adanya, mensyukuri nikmat yang telah diberikan Allah SWT, serta mampu mengembangkan potensi yang dimiliki anak dengan bimbingan yang baik.³⁸

5. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Selain peran keluarga dalam pengasuhan anak, ada beberapa faktor yang mempengaruhi orang tua dalam menerapkan pola asuh. Menurut Mussen dikutip Marcelina, faktor yang mempengaruhi pola asuh, yaitu:

a Lingkungan Tempat Tinggal

Faktor yang pertama adalah lingkungan tempat tinggal. Perbedaan keluarga yang tinggal di kota besar dengan keluarga yang tinggal di pedesaan berbeda gaya pengasuhannya. Keluarga yang tinggal di kota besar memiliki kekhawatiran yang besar ketika anaknya keluar rumah, dan sebaliknya keluarga yang tinggal di pedesaan tidak memiliki kekhawatiran besar karena anak yang tinggal di desa jarang akan jauh dari rumah sebelum dewasa.

b Sub Kultur Budaya

Sub kultur budaya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua juga. Dalam setiap budaya memiliki pola asuh yang berbeda apalagi hidup dalam negara kepulauan yang memiliki banyak suku dan daerah.

³⁸ Rifa Hidayah, Psikologi Pengasuhan Anak, UIN Malang Press (Anggota IKAPI), 2009, hlm.21.

Misalnya, disuatu budaya seorang anak diperkenankan untuk beradu argument dengan orang, namun berbeda dengan budaya yang lainnya.

c Status Ekonomi

Seseorang yang memiliki status sosial yang berbeda memiliki pola asuh yang berbeda juga³⁹

C. Prestasi Akademik

1. Pengertian Prestasi Akademik

Pengertian Prestasi Akademik adalah perubahan dalam hal kemampuan yang disebabkan karena proses belajar. Bentuk hasil proses belajar dapat berupa pemecahan tulisan atau lisan, keterampilan dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar.⁴⁰ Prestasi akademik adalah hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal.⁴¹

Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor. Ciri-ciri Individu yang berprestasi memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi yang tinggi dihubungkan dengan seperangkat standar. Seperangkat standar tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang lampau, serta tugas yang harus dilakukan. Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik atau lebih buruk. Menghindari tugas yang terlalu sulit atau terlalu mudah, akan tetapi memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang. Inovatif, yaitu dalam melakukan pekerjaan dilakukan dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini

³⁹ Ibid, hlm 21.

⁴⁰ A. Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal. 30-31

⁴¹ A. R. Hawadi, Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 53.

dilakukan agar individu mendapatkan cara yang lebih baik dan menguntungkan dalam pencapaian tujuan. Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau karena tindakan orang lain, dan ingin merasakan kesuksesan atau kegagalan disebabkan oleh individu itu sendiri.⁴²

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Berikut ini adalah beberapa Pengertian hasil belajar menurut para ahli:

- a. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru.
 - 1) Dilihat dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar.
 - 2) Dari sisi guru hasil belajar adalah saat terselesaikannya bahan pelajaran⁴³
- b. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁴⁴
- c. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar⁴⁵

Dari sisi psikologis, belajar merupakan sebuah proses revolusi perilaku dan hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup, Oleh sebab itu perubahan tersebut sangat tampak dalam semua aspek perilakunya.⁴⁶ Sedang dalam pandangan Piaget, belajar merupakan proses pola interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya yang nantinya akan mengalami perubahan secara

⁴² A Sobur, Psikologi Umum..., hal. 40-41.

⁴³ Dimiyati dan Mudjiono. Belajar Dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 23

⁴⁴ Wardhani, Igak, dkk. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 50.

⁴⁵ Syaiful Bahri Djamarah, Hasil Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 23.

⁴⁶ Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm 2

berkesinambungan⁴⁷ Menurut Morgan yang ditulis dalam bukunya yang berjudul *Introduction of Psychology* belajar didefinisikan sebagai proses perubahan yang muncul seperti perilaku peserta didik yang menunjukkan hasil dari pengalaman ataupun latihan⁴⁸

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata Hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.⁴⁹ Sedangkan menurut Gagne dan Briggs Hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.⁵⁰ Asep Jihad juga menambahkan bahwa Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran.⁵¹ Selanjutnya menurut Winkel Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁵² Al-Qur'an menjelaskannya di dalam surat Al-Ahqaf ayat 19, yang berbunyi:

وَلِكُلِّ دَرَجَةٌ مِّمَّا عَمِلُوا وَلِيُوَفِّيَهُمْ أَعْمَالَهُمْ وَهُمْ لَا يَظْلَمُونَ

Artinya :*Dan bagi masing-masing mereka derajat menurut apa yang telah mereka kerjakan dan agar Allah mengucapkan bagi mereka (balasan) pekerjaan-pekerjaan mereka sedang mereka tiada diragukan. (Q.S Al-Ahqaf:19)*

Dari macam-macam pengertian di atas dapat kita pahami bersama bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil belajar ini akan menjadi tolak ukur peserta didik untuk memahami materi atau informasi mengenai pelajaran yang sudah diterima. Sehingga setiap peserta didik

⁴⁷ Abudin Nata, *Prespektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana,2011) hlm 101

⁴⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya,2000),hlm 84

⁴⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hal.102.

⁵⁰ Rosma Hartiny Sam's, *Model PTK Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 33.

⁵¹ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal. 14.

⁵² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 45.

pastinya mengharapkan agar hasil belajarnya maksimal dan dapat meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diperoleh dalam kegiatan proses belajar melalui upaya peserta didik sebagai transformasi perilaku seperti pengetahuan, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam proses kegiatan belajar.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor ekstern. Adapun faktor intern adalah faktor pendorong dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

A. Faktor Internal, meliputi:

1) Faktor Jasmani

Dalam faktor jasmani meliputi kebugaran fisik dan kondisi cacat atau tidaknya yang dialami oleh tubuh.

2) Faktor Psikologis

Dalam faktor psikologis meliputi kecerdasan, minat, bakat, perhatian, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan seseorang dibagi menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat dilihat dan dinilai dari faktor luar tubuh sedangkan kelelahan rohani dapat dinilai dari kejenuhan peserta didik sehingga mempengaruhi proses belajar.⁵³

B. Faktor Ekstern, meliputi:

1) Faktor keluarga

Faktor Keluarga memiliki pengaruh yang besar terhadap anak didik, seperti cara mendidik, suasana kekeluargaan, latar belakang keluarga, budaya kekeluargaan, terutama perhatian orang tua

2) Faktor Sekolah

⁵³Slameto, Belajar dan Faktor.... Hlm 54

Faktor ini mencakup metode pengajaran guru, kurikulum pendidikan, hubungan antara guru dan siswa dan hubungan antara siswa dan siswa lain, fasilitas sekolah dan pekerjaan rumah.⁵⁴

3) Faktor Masyarakat

Faktor tersebut meliputi aktivitas siswa di masyarakat, media massa, dan teman bergaul dalam kehidupan sosial.⁵⁵

4. Kriteria Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga⁵⁶ diantaranya sebagai berikut:

- a. Keefektifan (*Effectiveness*), yang biasanya diukur dengan tingkat pencapaian seorang peserta didik.
- b. Efisiensi (*Efficiency*), yang berhubungan dengan waktu yang dihabiskan saat belajar dengan jumlah biaya pembelajaran.
- c. Daya Tarik (*appeal*), ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Dengan demikian hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, wawasan, keterampilan, maupun sikap yang menjadi ketentuan proses pembelajaran dan dikatakan berhasil apabila dapat mencapai tujuan baik individual maupun kelompok. Hasil belajar selain berupa nilai akademik juga berupa perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran.

5. Pengukuran Hasil Belajar

Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penilaian merupakan media yang tepat bagi guru untuk membantu sebagian dari tugasnya (yaitu menilai hasil belajar). Dalam hal ini, guru bertanggung jawab untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata evaluasi asal katanya dari bahasa Inggris yang berarti *evaluation* mempunyai arti penilaian, sedangkan dalam bahasa Indonesia evaluasi yang berarti menilai, sehingga evaluasi diartikan sebagai pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan takaran baik atau buruk. Evaluasi juga digunakan

⁵⁴ Ibid hlm 64

⁵⁵ Ibid hlm 69

⁵⁶ Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010) hlm 42

setelah akhir dari suatu kegiatan untuk mengoreksi apa kekurangan dari kegiatan tersebut. Evaluasi ini bersifat kualitatif.⁵⁷

Menurut Bloom secara umum hasil belajar peserta didik dapat diklarifikasikan dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Semua aspek memiliki fokus sendiri-sendiri diantaranya, sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan kecerdasan siswa, meliputi pengetahuan, pemahaman, analisis, penerapan, sintesis dan evaluasi. Kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, termasuk kemampuan intelektual, mulai dari pemahaman dan ingatan hingga kemampuan memecahkan masalah.⁵⁸
- 2) Aspek efektif adalah aspek yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Aspek emosional meliputi kepribadian siswa, seperti minat, perasaan, sikap, emosi dan nilai.⁵⁹ Ciri-ciri hasil belajar emosional akan terwujud dalam tingkah laku siswa
- 3) Aspek psikomotorik, aspek ini berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan peserta didik yang didalamnya terdapat enam aspek yaitu aspek keterampilan gerak, refleksi, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui hasil belajar dapat dilihat melalui hasil evaluasi dan penilaian. Sedangkan evaluasi dan penilaian dapat diketahui melalui tes baik tes tulis maupun lisan yang berisi beberapa materi dalam satu periode.

D. Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Akademik Siswa

Game mobile legend bang bang dan pola asuh orang menjadi suatu hal yang sangat berkaitan satu sama lain , utamanya di kalangan anak-anak dan remaja pada saat ini. Munculnya game online legend bang menjadi inovasi teknologi

⁵⁷ Suharsimi, Arikunto. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. (Jakarta:Bumi Aksara,2009) hlm 3

⁵⁸ Nazarudin. Manajemen Pembelajaran:Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum.hal 46

⁵⁹ Ibid, hlm 47

dan memiliki bermacam macam fitur yang menarik bagi siswa terutama saat jenuh belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

Mayoritas pengguna game mobile legend bang bang ini adalah usia produktif dan menggunakan game ini sebagai hiburan saat senggang ataupun melepas penat saat setelah bekerja atau belajar. Siswa yang menggunakan mobile legend bisa mempererat pertemanan dengan teman temannya saat main bareng atau biasa disebut mabar. Pada saat login game ini, selalu ada tulisan peringatan untuk bermain secukupnya dan jangan lupa untuk beristirahat.

Pola asuh orang tua sangat diperlukan pada saat seperti ini. Apabila seorang siswa yang terlalu banyak bermain game melebihi jam batas wajar dapat lupa dan lalai dengan tugas tugasnya, aktifitas lainnya yang ada dirumah. Orang tua adalah *stakeholder* yang seharusnya selalu mengawasi tingkah dan pola perilaku anak, juga memberi batasan pada anak untuk seimbang antara bermain dan belajarnya. Boleh menjadikan game sebagai hiburan namun juga memiliki batas waktu bermain, misalkan 1 jam perhari setelah belajar atau bisa juga saat akhir pekan.

Hasil penelitian Yoga Yudha mengimplementasikan bahwa game mobile legend ini memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa.⁶⁰ Sehingga para stakeholder harus memberikan pengarahan kepada siswa agar tetap pada jalan pendidikan yakni belajar. Tidak hanya pada Siswa SMA, hasil temuan dari Erizka juga menunjukkan bahwa game online mobile legend juga dapat memepengaruhi keterampilan sosial siswa.⁶¹ Tingginya intensitas bermain game online mobile legend akan membuat keterampilan sosial siswa menjadi rendah dan bisa menjadi penghambat. Selanjutnya penelitian dari Nugrananda dan Wahyu Juniarta tentang analisis dampak game online mobile legend pada anak usia sekolah dasar. Hasil temuannya bahwa 4 dari 7 anak mengalami dampak negatif dari bermain game online mobile legend seperti kurangnya berinteraksi

⁶⁰ Yoga Yudha, Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi Siswa di SMAN 1 Kendari. *Journal Universita Halu Oleo* (2020).

⁶¹ Erizka, Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh, *Journal, Universitas Syiah Kuala* (2019).

dengan sekitar dan menurunnya kesehatan mata.⁶² Penelitian karya Sonhaji yang berjudul “Pola Asuh Orang Tua Pekerja Pabrik Bagi Anak-anaknya yang Sekolah di MTs Nurul Hidayah Desa Margohayu Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak” penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruhnya orang tua pekerja pabrik bagi anak pada masa sekolah

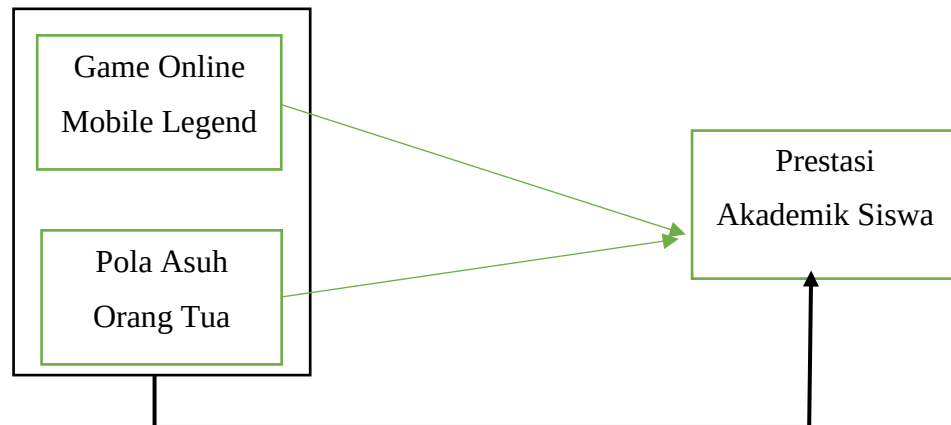
Berdasarkan kajian terhadap hasil penelitian tentang pengaruh game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua terhadap beberapa aktifitas yang harusnya tidak hilang dari seorang siswa. Keduanya sangat berkaitan dimana orang tua sebagai pengawas sang anak. Maka dapat disimpulkan bahwa game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua berpengaruh signifikan terhadap aktivitas siswa, dan yang membedakan penelitian ini adalah pengaruh terhadap prestasi akademik siswa.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam mengkategorikan variabel dan juga memberikan hubungan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) yaitu game online mobile legend dan pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik. Berikut diagram yang mewakili kerangka berpikir dari peneliti :

Gambar 2. 1 Model konseptual pengaruh Game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Tulungagung

⁶² Nugrahananda, Juniarta Wahyu, Analisis dampak game online mobile legend terhadap anak usia sekolah dasar di desa Junjung, Kecamatan Sumbergempol, Kab. Tulungagung, Journal, Universitas Bhineka PGRI, (2020).



Keterangan :

X1 : variabel bebas pertama yaitu game online mobile legend bang bang

X2 : variabel bebas kedua yaitu pola asuh orang tua

Y : variabel terikat yaitu prestasi akademik

→ : pengaruh X terhadap Y

→ : pengaruh X₁ dan X₂ terhadap Y

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian. Adapun lokasinya di MTs Negeri 8 Tulungagung yang terletak di jalan Masjid No. 8 Sumberdadap, RT 006/ RW 003, Kec. Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung Kode Pos 66284.

Peneliti memilih sekolah ini karena ada beberapa faktor yang mendukung peneliti melakukan penelitian disana.

1. Lokasi tersebut dekat dengan rumah peneliti yang memudahkan untuk penelitian
2. Di lokasi tersebut mendukung judul atau topik yang dibahas oleh peneliti.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan di Mts Negeri 8 Tulungagung ini adalah metode penelitian kuantitatif. yaitu mengutamakan aspek dalam proses atau tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik dimulai dari pengumpulan data, penafsiran, sampai hasilnya yang lebih banyak menggunakan angka.⁶³ Dengan bantuan SPSS 16 dapat diperoleh hasil dari penelitian.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif, penelitian ini digunakan penelitian ini digunakan untuk memberikan penjelasan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, artinya bahwa untuk mengetahui pengaruh dari game online mobile legend (X_1) terhadap prestasi akademik (Y), kemudian variabel pola asuh orang tua (X_2) terhadap prestasi akademik (Y). Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis regresi linier berganda untuk dapat diketahui hasil akhir penelitian atau kesimpulannya.

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta : PT Rineka Cipta, 2002, hlm 10

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menguji pengaruh game online mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung terdiri dari tiga variabel :

1. Variabel bebas pertama/ Independen variabel (X_1) adalah Game Online Mobile Legend Bang Bang.
2. Variabel bebas kedua/ Independen variabel (X_2) adalah pola asuh Orangtua
3. Variabel terikat/ dependen variabel (Y) adalah prestasi akademik

Dari variabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa variabel bebas (independen variabel) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan dari variabel terikat (dependen variabel). Variabel bebas biasanya disimbolkan dengan huruf “X” dan variabel terikat biasanya disimbolkan dengan huruf “Y”.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan akan ditarik sebuah kesimpulan.⁶⁴

Dari pengertian tersebut, maka yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung yang berjumlah 151 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dimana sebuah sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki oleh populasinya.⁶⁵ Apabila objek penelitian sangat besar, maka tidak mungkin akan diambil semuanya sebagai objek penelitian. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* yakni pengambilan sample secara acak tanpa memperhatikan strata dari populasi tersebut.

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung : ALFABETA) hlm 61

⁶⁵ Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 62

Menurut Arikunto, apabila sebuah subjek kurang dari seratus maka lebih baik diambil semuanya sehingga merupakan penelitian populasi. Namun apabila lebih dari seratus dapat diambil sampel 10-15% atau 20-25% dan bisa lebih. Arikunto juga menjelaskan bahwa berapa persen atau sampel yang diambil dianggap mewakili populasi yang ada.⁶⁶ Peneliti mengambil sampel sebanyak 20% dari total yakni 30 siswa.

E. Data dan Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah darimana subjek diperoleh. Di dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari dua sumber, yakni:

1. Data Primer adalah data yang di dapatkan langsung oleh peneliti pada pihak terkait.⁶⁷ Sumber datanya adalah kepala sekolah, guru, serta siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung. Data primer diperoleh dari data angket yang telah diisi oleh siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.
2. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari tangan kedua atau tangan yang kesekian dan diluar penyelidikan.⁶⁸ Data ini sebagai hasil penggunaan sumber lain, tidak langsung dokumentasi historis yang murni.

F. Instrumen Penelitian

Penggunaan instrument dilakukan untuk membantu proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan. Instrument tersebut berupa:

1. Peneliti menggunakan angket atau kuisisioner untuk mengumpulkan informasi dilapangan untuk mengetahui data tentang pembelajaran online. Di dalam angket terdapat pernyataan yang dikembangkan dari indikator berdasarkan teori yang relevan. Pernyataan tersebut diukur dengan menggunakan skala likert.

Menurut Sugiyono skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban dari setiap butir pertanyaan memiliki tingkatan tersendiri dari yang

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : PT Rineka cipta, 2006) h.120.

⁶⁷ Ibid hlm 129

⁶⁸ Ibid hlm 163

sangat positif sampai ke sangat negative, adapun keterangan mengenai skor sebagai berikut:

Skala Likert

Jawaban pertanyaan	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu- ragu (R)	3
Tidak sesuai (TS)	2
Sangat tidak sesuai (STS)	1

2. Peneliti menggunakan nilai ujian akhir semester untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan penelitian

Adapun penjelasan instrumen penelitian yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Penelitian Mobile Legend

VARIABEL	INDIKATOR	Deskripsi	NO. SOAL	Jumlah
Game Online Mobile Legend Bang Bang	Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	1,2, 3,4	4
	Compulsion (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terusmenerus	5, 6, 7,8	4
	Interpersonal and health-related problems (interaksi dengan sosial dan Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	Interaksi dengan orang lain dan mengalami masalah yang berhubungan dengan kesehatan	9,10, 11,12	4
	Tolerance (Toleransi)	Toleransi terhadap bermain game online	13,14, 15,16,17	5

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Pola Asuh Orang Tua

Variabel	Indikator	Deskripsi	No. Butir Soal	
			(+)	(-)
Pola asuh orang tua	Pola asuh otoriter	a. Dalam hubungan orang tua dan anak bersifat keras	9	4
		b. Orangtua cenderung memaksakan kehendaknya	7	18
		c. Dalam kehidupan sehari-hari orang tua cenderung mengatur segala urusan anak tanpa adanya kompromi dengan anak	1	29
		d. Apabila anak melakukan kesalahan orang tua memarahi dan menghukum	20,23	16,25
	Pola asuh permisif	a. Dalam hubungan orang tua dan anak, orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak dalam melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup	19,10	6
		b. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatakan keinginannya	2	8
		c. Dalam kehidupan sehari-hari orang tua memberikan apa yang anak inginkan, namun tidak memperdulikan anak	30	24
		d. Apabila anak melakukan kesalahan orang tua cenderung tidak pernah menegur atau memberi hukuman	21	14,15

	Pola asuh demokratis	a. Dalam hubungan orang tua dan anak bersifat hangat	12	5
		b. Dalam sehari-hari orang tua bersifat responsif	28	26
		c. Orang tua memberikan kebebasan berpendapat dan senang berdiskusi tentang sesuatu	11,27	22
		d. Apabila anak melakukan kesalahan orang tua menegur anak dan memberikan penjelasan tentang perilaku baik dan buruk	13,17	14
Jumlah			16	14

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Teknik kuesioner atau angket yakni daftar yang diberikan oleh orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan pengguna. Kuesioner dapat diartikan juga sebagai rangkaian pertanyaan dari satu masalah yang akan diteliti.⁶⁹ Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang sudah disebarakan kepada siswa sebagai sampel. Indikator penyusunan soal berdasarkan indikator dari game online mobile legend bang bang, pola asuh orang tua dan prestasi akademik.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari para siswa mengenai pengaruh game mobile legend bang bang dan pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

⁶⁹ Sugiono, Metode Penelitian Tindakan Komprehensif , (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.171

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara sistematis, metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan lokasi, kondisi, serta objek.⁷⁰ Dalam penelitian ini digunakan penggalian data terkait fenomena yang diselidiki yakni pengaruh game online mobile legend bang bang, pola asuh orang tua, dan prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah penggalian data mengenai hal hal yang terkait dengan variabel yang sedang diteliti misalnya seperti transkrip, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mencari beberapa dokumen yang dinilai penting dan berkaitan dengan penelitian ini.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sebuah alat ukur yang sudah disusun dapat digunakan untuk mengukur sesuatu yang akan diukur secara tepat. Apabila instrument yang sudah disusun dapat digunakan untuk mengukur, maka akan disebut valid dan maupun sebaliknya, jika tidak dapat digunakan untuk mengukur maka tidak valid.⁷¹

Adapun validitas yang digunakan adalah validitas kontrak/susunan, penetapan dalam uji validitas berdasarkan analisis secara rasional yang berisi dalam suatu tes angket. System penilaian berdasarkan penimbangan secara subjektif atas dasar pertimbangan dari teori yang ada. Pengujian dilakukan dengan mengacuj pada insturmen penelitian dengan analisis teknik korelasi product moment dari Pearson. Ketentuan validitas data yaitu :

A. Jika nilai hitung $> r$ tabel, butir pertanyaan valid

B. Jika nilai hitung $< r$ tabel, butir pertanyaan tidak valid

Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x) - (\sum y)}{\sqrt{N\sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N\sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

⁷⁰ Marzuki, Metodologi Riset, (Yogyakarta : Fakultas Ekonomi UII, 1982), hlm 204

⁷¹ Gunawan Sudarmanto, Analisis Regresi Linier Ganda dengan SPSS (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), hal. 77

Keterangan :

r_{xy}	: koefisien korelasi
N	: jumlah responden
Σx	: jumlah skor butir soal
Σy	: jumlah skor total soal
Σx^2	: jumlah skor kuadrat butir soal
Σy^2	: jumlah skor kuadrat butir soal

Koefisien korelasi dalam uji validitas sebagai berikut:

0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Sedang
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat rendah

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrument merupakan bentuk penggambaran dari sebuah kemantapan atau keajegan sebuah alat ukur. Apabila alat ukur memiliki sebuah kemantapan atau keajegan maka alat ukur ini dapat dipercaya. Alat ukur ini juga bisa diandalkan (*dependability*) dalam suatu penelitian dan dapat sebagai peramalan (*predictability*). Pengujian reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah alat ukur tersebut dapat dipercaya atau tidak dalam konsistensi saat dilakukan pengukuran.

Apabila instrument yang digunakan dapat diandalkan maka tidak ada maksud saat responden melakukan penilaiannya tidak mengarah pada suatu jawaban yang sudah diprediksikan.⁷² Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach, dimaksudkan bahwa apabila

⁷² Sudarmanto, hal. 89.

instrument dari penelitian dikatakan reliable berdasarkan teknik ini, berikut rumus yang digunakan :

$$r_{11} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right\}$$

Keterangan:

K : jumlah butir soal

r_{11} : koefisien reliabilitas instrument

$\sum \sigma_b^2$: varians total

σ^2 : jumlah varian butir

Koefisien reliabilitas sebagai berikut:

0,80 < r_{11} 1,00	Reliabilitas Sangat Tinggi
0,60 < r_{11} 0,80	Reliabilitas Tinggi
0,40 < r_{11} 0,60	Reliabilitas Sedang
0,20 < r_{11} 0,40	Reliabilitas Rendah
-1,00 r_{11} 0,20	Reliabilitas Sangat Rendah (tidak reliable)

I. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data menjadi hal yang paling utama dalam sebuah penelitian. Tanpa dilakukan sebuah analisa terhadap data yang diperoleh dari lapangan, data tidak dapat menampilkan hasil sesuai keinginan dengan sendirinya , tanpa dilakukan analisa menyeluruh.

Penelitian ini menggunakan analisis data yang mengacu pada prosesnsi setiap variabel berdasarkan yang sudah ditentukan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang mengacu pada sebuah data nominal dalam mendeskripsikan variabel sehingga diketahui kategori tinggi, sedang, dan rendah. Serta dapat diketahui juuga rata-rata dan dominan/modus suatu data.

2. Uji Statistik

a) Uji Prasyarat

1) Uji Asumsi Klasik

Adapun model regresi didapatkan dari sebuah metode kuadrat terkecil biasa (ordinary least squares/OLS) model regresi yang menghasilkan estimator linier tidak bias yang terbaik (best linier unbiased estimator/blue). Pemenuhan dalam pengujian ini harus didapatkan melalui beberapa asumsi atau juga bisa disebut asumsi klasik sebagai berikut :

A. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mencari atau mengathui apakah data yang didapatkan memiliki pendistribusia secara normal dan dapat dipakai dalam statistik parametrik (statistik inferensial)⁷³. Dapat dikatakan bahwa uji normalitas sebagai pengujian terhadap sebuah data yang diperoleh lalu dicocokkan dengan suatu teori tertentu.

B. Uji Multikolineritas

Asumsi klasik Multikolieritas asumsi klasik diterapkan untuk menganalsiis regresi berganda yang terdiri atas dua atau lebih variabel independent variable (x_1, x_2, x_3), dimana akan diukur tingkat dari asosiasi hubungan atau pengaruh antar variabel bebas melalui besar koefesien korelasi (r). Apabila dikatakan terjadi multikolinientas, jika koefesien anatar variabel bebas (x_1, x_2, x_3) lebih besar dari 0,60 (pendapat lain 0,50 dan 0,90) diatakakn jika tidak terjadi multikoliniertas jika koefesien korelasi antar variabel bebas (x_1, x_2, x_3) lebih kecil atau sama dengan 0,60 (0,00-0,60) atau juga dalam penentuannya ditentukan oleh ada tidaknya multikoliniertas dapat digunakan cara lain yaitu dengan :

1. Nilai toleran adalah besarnya tingkat kesalahan yang dibenarkan dengan statistic (e).
2. Nilai varianceinflantion (VIF).

c. Uji Autokorelasi

⁷³ Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif, hal. 56

Persamaan regresi yang baik adalah tidak memiliki masalah autokorelasi, apabila terjadi autokorelasi maka persamaan regresi tidak baik atau tidak layak dipakai prediksi. Masalah autokorelasi baru akan timbul jika ada korelasi secara linier antara pengganggu periode t (berada) dengan kesalahan pengganggu periode $t-1$ (sebelumnya). “Salah satu ukuran dengan menentukan ada tidaknya masalah autokorelasi dengan uji Durbin-Watson dengan ketentuan sebagai berikut”⁷⁴:

- a) Jika $d < dl$ atau $d > 4-dl$ maka terdapat autokorelasi
- b) Jika $du < d < 4-du$ maka tidak terdapat autokorelasi
- c) Jika $dl < d < du$ atau $4-du < d < 4-dl$ maka tidak ada kesimpulan.
- d. Uji Heteroskedastisitas

Dalam sebuah persamaan regresi berganda perlu diuji berkaitan dengan sama atau tidaknya varians dari residu dari observasi yang satu dengan observasi yang lain. Apabila dalam residunya memiliki varians yang sama disebut Homoskedastisitas dan jika variansnya tidak sama atau berbeda disebut Heteroskedastisitas.⁷⁵ Persamaan regresi apabila tidak terjadi Heteroskedastisitas. Sebagai contoh pemisalan yaitu Nilai statistik dari meliputi 88, 85, 86, 87 maka cenderung seragam atau tidak bervariasi dengan nilai yang hampir sama dan selisihnya relatif kecil antara satu sama lain, kejadian ini disebut Homoskedastisitas. Sedangkan nilai statistik 40, 50, 60, 80 mempunyai kecenderungan tidak seragam, dilihat juga selisih besar, maka kejadian ini disebut dengan Heteroskedastisitas.

b) Uji Hipotesis

Dilakukannya pengujian untuk mengukur ketepatan dari fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual secara statistik, hal ini dapat diukur dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F dan nilai statistik t .

⁷⁴ Sunyoto Danang, Metodologi Untuk Ekonomi (Yogyakarta: CAPS, 2011), hal. 134.

⁷⁵ Hadea Kautzarea Yuwono, “Pembuatan Peta Zona Nilai Ekonomi Kawasan Pantai Parangtritis Berdasarkan Willingness To Pay Menggunakan Sistem Informasi Geografis” Volume 6, Nomor 4 (2017): 128–37.

1. Uji F (Pengujian Signifikan Secara Simultan)

Didalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel-variabel independent secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependent dilakukannya dengan menggunakan uji F test yaitu dengan membandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} Rumus F_{hitung} adalah :

$$F_{hitung} = \frac{R^2(K-1)}{\frac{1-R^2}{n-k}}$$

Keterangan:

F : harga F

R^2 : koefisien determinan

k : jumlah variabel

n : jumlah sampel

Selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh. Dengan cara memberikan sebuah perbandingan dari nilai signifikansi dengan taraf signifikan 0,05. Dari hasil yang diperoleh maka dapat dihasilkan kesimpulan jika hipotesis nol (H_0) atau hipotesis alternatif (H_a) tersebut dapat ditolak atau diterima. Kriteria untuk penerimaan dan penolakan hipotesis adalah:

- a. Apabila $F_{hitung} > F_{table}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bersama-sama variabel independent berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependent.
- b. Apabila $F_{hitung} < F_{table}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang mempunyai arti bersama-sama variabel dependent tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependent.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh, diketahui dengan melihat probabilitas sebagai berikut :

- a. Apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka variabel bebas (X) secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Y)

- b. Jika nilai dari probabilitas $> 0,05$ maka variabel bebas (X) secara simultan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Y).

Penentuan dari nilai kritis yang menentukan level of signifikan $\alpha = 5\%$. Nilai dari kritis F didapat dari table distribusi F dengan Menggunakan tingkat signifikansi $5\% (\alpha = 0,05)$.

1. Uji t

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan juga variabel Y, untuk memecahkan apakah variabel X_1 dan X_2 benar berpengaruh terhadap variabel Y. Berikut merupakan rumus yang digunakan:

$$t = \frac{(n-2)}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

r : koefisien regresi

n : jumlah responden

t : uji hipotesis

Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk uji t (uji parsial) yaitu apabila $t_{hitung} < t_{table}$, maka H_0 diterima yang berarti tidak ada pengaruh antara masing-masing variabel X dengan variabel Y. Apabila $t_{hitung} > t_{table}$ dan nilai dari probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang mempunyai arti bahwa ada pengaruh secara parsial antara masing-masing variabel X dengan Y.

Penentuan nilai kritis dari level of signifikan $\alpha = 5\%$. Nilai kritis t dapat diambil dari table distribusi t dengan menggunakan tingkat signifikan $5\% (\alpha = 0,05)$.

2. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) dimaksudkan untuk dapat mengetahui tingkat ketetapan paling baik dalam analisis regresi. Adapun hal yang ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi (R^2) antara 0 (nol) dan 1 (satu). Koefisien determinasi (R^2) nol

variabel independent sama sekali tidak berpengaruh terhadap variabel dependent. Apabila koefisien dari determinasi semakin menjadi satu, maka dapat dikatakan bahwa variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependent. Selain itu koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar presensi perubahan variabel terikat (Y) yang disebabkan variabel bebas (X).

3. Analisis Linier Berganda

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Untuk mencapai sebuah tujuan yang pertama yaitu menganalisis game online mobile legend, pola asuh orang tua terhadap prestasi akademik siswa dengan analisis regresi. Regresi berguna untuk menganalisis model lebih dari satu variabel bebas dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel terikat. Untuk memudahkan dalam menganalisis peneliti memakai alat bantu program statistik SPSS 16.0 for windows untuk mempermudah dalam proses pengolahan data. Hasil dari output pengolahan data lalu diinterpretasikan dan proses menganalisis lebih menyeluruh dan setelah itu diambil kesimpulan sebagai bentuk hasil penelitian.⁷⁶

Regresi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Dalam regresi berganda terdapat satu variabel terikat dan lebih dari satu variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perilaku konsumtif mahasiswa, sedangkan variabel bebas adalah literasi ekonomi dan gaya hidup.

Model hubungan variabel-variabel tersebut dapat disusun dalam fungsi persamaan sebagai berikut :

$$Y = \alpha + b_1 + X_1 + b_2 + X_2 + e$$

Keterangan :

Y = rasionalitas konsumsi

a = konstanta

⁷⁶ Sudarmanto, Analisis Regresi Linier Ganda dengan SPSS, hal. 50

b = koefisien regresi linier variabel bebas

X_1 = game online mobile legend

X_2 = pola asuh orang tua

e = error

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Latar Belakang MTs Negeri 8 Tulungagung

Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung merupakan lembaga pendidikan formal dibawah naungan dari Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung terletak di desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban di Kabupaten Tulungagung. Desa Sumberdadap menjadi desa pembinaan akibat pemberontakan PKI pada tahun 1965.

Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung tidak lepas dari berdirinya PGAP (Pendidikan Guru Agama Pertama) dan Madrasah Tsanawiyah Al Hikmah Sumberdadap Pucanglaban Tulungagung yang didirikan pada tahun 1968 oleh tokoh masyarakat desa Sumberdadap dan di sponsori oleh Almarhum Khudori dan Drs. Muh. Amin. Madrasah didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan ilmu agama islam. Jumlah murid pertama awal didirikan Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung sejumlah 50 siswa dengan 8 tenaga pengajar yang semuanya masih menjadi guru tidak tetap (GTT) dan masih jauh untuk mencukupi kebutuhan. Madrasah berdiri dengan proses kegiatan belajar mengajar menumpang pada MI Swasta terdekat dan dilaksanakan pada sore hari.

Pada tahun 1977, sebagian tenaga pengajar diangkat menjadi PNS (Pegawai Negeri Sipil) Guru, yaitu Muh. Amin (Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung yang pertama), Jahman, dan Almarhum Mudasim. Perkembangan Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung dari tahun ke tahun sangat menggembirakan dengan hasil lulusan baik sesuai seperti yang diinginkan.

Pada tahun 1985 Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung mendapat tanah wakaf seluas 5900 m² dari Almarhum H. Hamid yang merupakan kakek dari pendiri madrasah tersebut dan telah bersertifikat sejak tahun 1994. Pada tahun 1985 mempunyai gedung berjumlah 4 kelas dengan jumlah siswa 195.

Pada tanggal 28 Agustus 1994 Pengurus Yayasan Al Hikmah mengajukan surat permohonan penegerian madrasah yang ditangani oleh ketua saat itu yakni

Saudara Muh. Marsam ke kantor wilayah Departemen Agama Provinsi Jawa Timur dan direkomendasikan oleh Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Tulungagung. Pada tanggal 17 Maret 1997 terbit SK Menteri Agama nomor 107 tahun 1997 tentang penegerian Madrasah Al Hikmah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Pucanglaban dengan nomor urut madrasah 173 dari madrasah yang dinegerikan. Sesuai dengan KMA nomor 673 tahun 2016 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri Dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Di Provinsi Jawa Timur, Tsanawiyah Negeri Pucanglaban berubah nama menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung.

2. Profil MTs Negeri 8 Tulungagung

Nama Madrasah : MTs Negeri 8 Tulungagung
Alamat/ Desa : Jl. Masjid No. 8 Sumberdadap RT 006/003
Kecamatan : Pucanglaban
Kabupaten : Tulungagung
Provinsi : Jawa Timur
Telp : -
Peta : -8. 197983, 112.023896
NSM : 121135040002
NPSM : 20515701
Tahun Berdiri : 1998
Status Tanah : Wakaf/ Sertifikat
Luas Tanah : 4070 M²
Kepala Madrasah : Drs. Hardiyono, M.Ag

3. Lokasi MTs Negeri 8 Tulungagung

Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung berada di Jalan Masjid Nomor 8 Sumberdadap, RT 006/ RW 003, Kec. Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung Kode Pos 66284. Lokasi Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung berasal dari wakaf dari Almarhum H. Hamid dan bersertifikat pada tahun 1994.

4. Visi dan Misi MTs Negeri 8 Tulungagung

a. Visi Madrasah

- 1) Mewujudkan nilai-nilai agama bagi kehidupan warga madrasah yang dapat beradaptasi dengan perkembangan budaya global sesuai jati diri bangsa.
- 2) Mewujudkan warga madrasah yang memiliki kedisiplinan dan ketertiban serta keteguhan yang tinggi dalam beribadah dan belajar
- 3) Mewujudkan warga madrasah yang tangguh, berkualitas dan berkarakter serta memiliki kompetensi secara nasional
- 4) Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan
- 5) Melaksanakan sesuai 8 pengembangan standart pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah mewujudkan manajemen bverbasis madrasah terstandrat
- 6) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatid dan menyenangkan untuk meraih prestasi secara nasional maupun internasional berbasis ICT.
- 7) Mewujudkan budaya belajar dan belajar berbudaya, serta semangat jiwa bergotong royong
- 8) Mewujudkan madrasah adiwiyara yang mendukung upaya pelestarian fungsi lingkungan, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup dan peningkatan kualitas lingkungan hidup.
- 9) Mewujudkan kemampuan dalam mengembangkan seni dan budaya yang tangguh dan kompetitif
- 10) Mewujudkan kurikulum 2013 sesuai kebutuhan madrasah dengan berlandaskan Standar Nasional Pendidikan (SNP).

b. Misi Madrasah

Terwujudnya Madrasah yang istiqomah dalam beribadah, unggul, dalam mutu dan peduli lingkungan dan sosial dalam rangka mewujudkan Indonesia berdaulat, mandiri, berkarakter, disemangati jiwa gotong royong.

c. Tujuan Madrasah

- 1) Mewujudkan warga madrasah yang berakhlakuln karimah dan istikomah dalam beribadah.

- 2) Mewujudkan budaya belajar dan belajar berbudaya sesuai dengan karakter bangsa dan dapat memfilter kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan norma agama, sosial, dan budaya.
- 3) Mewujudkan peningkatan prestasi peserta didik dibidang Akademik dan Non Akademik, dan mampu bersaing dengan Madrasah/ Sekolah yang lain. Dengan menyelenggarakan pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk meraih prestasi secara nasional maupun internasional dengan berbasis ICT dan kegiatan ekstrakurikuler.
- 4) Mewujudkan para lulusan untuk melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi.
- 5) Mewujudkan lingkungan Madrasah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan yang didasari dengan semangat gotong royong.
- 6) Melaksanakan kurikulum Nasional Tahun 2013 sesuai dengan Standart Nasional Pendidikan (SNP).
- 7) Terwujudnya Tenaga Administrasi yang professional dan dapat mengadministrasikan dengan baik.

5. Data Guru dan Karyawan MTs Negeri 8 Tulungagung tahun 2020/2021

NO	Jabatan	Jumlah		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kepala Madrasah	1	-	1
2.	Guru PNS	10	11	21
3.	GTT	5	8	13
4.	Pegawai Kantor	5	3	8
	Jumlah	21	22	43

6. Data jumlah siswa MTs Negeri 8 Tulungagung tahun 2020/2021

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, jumlah siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung selama tahun ajaran 2020/2021 ini adalah sebanyak siswa. Dengan perincian sebagai berikut :

Kelas	Jumlah
VII	161
VIII	161
IX	152

7. Sarana dan Prasarana MTs Negeri 8 Tulungagung

NO	Nama Barang	Luas m ²	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	31	1
2.	Ruang Guru	98	1
3.	Ruang TU	31	1
4.	Ruang BK	21	1
5.	Ruang Perpustakaan	63	1
6.	Lab. Komputer	63	1
7.	Lab. Bahasa	63	1
8.	Lab. IPA	63	1
9.	Ruang Kelas IX	945	15
10.	Ruang osis	35	1
11.	Koperasi	53	1
12.	Musholla	-	1
13.	UKS	35	1
14.	Toilet Guru	6	2
15.	Toilet Siswa	30	5
16.	Pos Penjaga	4	1
17.	gudang	21	1

Dokumentasi: MTs Negeri 8 Tulungagung

B. Deskripsi Data

Merupakan gambaran umum dari setiap variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Variabel tersebut meliputi: X_1 = Game online mobile legend X_2 = Pola asuh orang tua, dan Y = prestasi akademik.

a. Deskripsi Variabel Game Online Mobile Legend

Pada hasil penelitian ini diperoleh dari penyebaran kuesioner yang diukur dengan skala likert. Skala likert merupakan alat penilaian yang digunakan untuk menanyakan pada responden tentang pernyataan sikap ataupun yang lain mengenai sesuatu yang berkaitan dengan topik penelitian. Semua pernyataan masing-masing mempunyai skor dari 1- 5. Skor tersebut mempunyai makna antara lain skor 1 untuk sangat tidak setuju, skor 2 untuk tidak setuju, skor 3 untuk ragu-ragu, skor 4 untuk jawaban setuju dan skor 5 untuk jawaban sangat setuju.⁷⁷ Adapun untuk skor terendah adalah 17 (1x17) dan skor tertinggi adalah 85 (5x17). Sehingga untuk menghitung kelas interval menggunakan selisih dari nilai tertinggi dikurangi nilai terendah setelah itu dijumlah dengan satu lalu dibagi dengan banyaknya kelas interval.

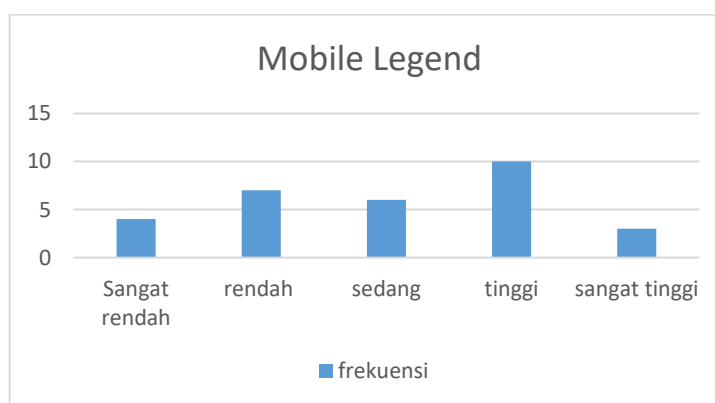
$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas interval} &= \frac{\text{nilai tertinggi}-\text{nilai terendah}+1}{\text{banyak kelas interval}} \\ &= \frac{85-17+1}{5} = 13,8 = 14.\end{aligned}$$

Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel Game Online Mobile Legend

No.	Skor Interval	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1.	17-30	4	13%	Sangat Rendah
2.	31-44	7	23%	Rendah
3.	45-58	6	20%	Sedang
4.	59-72	10	34%	Tinggi
5.	73-86	3	10%	Sangat Tinggi
Jumlah		30	100%	

⁷⁷ Amir Hamzah & Lidia Susanti. Metode Penelitian Kuantitatif (Literasi Nusantara, 2020)

Sebanyak 3 siswa memiliki intensitas bermain game online mobile legend sangat tinggi dengan presentase 10%. Sebanyak 10 siswa memiliki intensitas bermain game online mobile legend yang tinggi dengan presentase 34%. Sebanyak 6 siswa memiliki intensitas sedang bermain game online mobile legend dengan presentase 20%. Sebanyak 7 siswa memiliki intensitas bermain game online mobile legend rendah dengan presentase 23%. Dan sebanyak 4 siswa memiliki intensitas bermain game online mobile legend sangat rendah dengan presentase 13%. Adapun grafik terkait game online mobile legend untuk mempermudah mendapatkan pandangan yang lebih jelas, yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Variabel Game Online Mobile Legend

b. Deskripsi Variabel Pola Asuh Orangtua

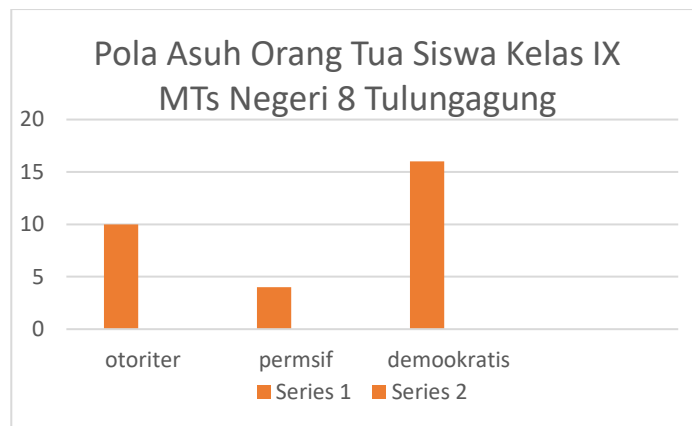
Data variabel pola asuh orang tua dikumpulkan melalui angket. Angket terdiri dari 30 butir pernyataan, dan disebar untuk 30 responden. Terdapat 3 pola asuh orang tua yakni otoriter, permisif dan demokratis.

Tabel 4.2 Distribusi Pola Asuh Orang Tua Siswa Kelas IX

NO	Tipe Pola Asuh	Jumlah siswa	Presentase
1	Otoriter	10	33%
2	Permisif	4	14%
3	Demokratis	16	53%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan perhitungan menunjukkan 10 siswa mendapatkan pola asuh otoriter dari orang tuanya, yang berarti 4 siswa mendapatkan pola asuh

permisif dan 16 siswa dengan pola asuh demokratis, yang artinya dalam hubungan orang tua dan anak bersifat hangat, dalam sehari-hari orang tua bersikap responsive, orang tua memberikan kebebasan berpendapat dan berdiskusi, dan apabila seorang anak melakukan kesalahan tidak langsung memarahi namun memberikan penjelasan tentang perilaku yang baik dan buruk. Adapun grafik terkait pola asuh orangtua untuk mempermudah mendapatkan pandangan yang lebih jelas, yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Variabel Pola Asuh Orangtua

c. Deskripsi Variabel Prestasi Akademik

Prestasi akademik dalam penelitian ini diperoleh dari nilai raport siswa kelas IX pada ujian akhir semester yang akan digolongkan menjadi nilai terendah dan nilai tertinggi berdasarkan sistem penilaian di MTs Negeri 8 Tulungagung. Adapun analisis hasil belajar siswa dipaparkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Prestasi Akademik Siswa Kelas IX

NO	Skor Interval	Frekuensi	Presentase	Kriteria
1.	0-80	3	10%	Sangat rendah
2.	81-85	4	14%	Rendah
3.	86-90	21	70%	Sedang
4.	91-95	2	6%	Tinggi
5.	96-100	0	0%	Sangat tinggi

Dari tabel di atas, prestasi akademik siswa kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung cenderung ke sedang dengan presentase 70% lebih dari setengah yakni 21 siswa. Berjumlah 3 siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan presentase 10%, sedangkan 0 siswa memiliki nilai yang sangat tinggi dengan presentase 0%, selanjutnya 4 siswa dengan presentase 14% termasuk ke dalam nilai yang rendah, 2 siswa dengan presentase 6% termasuk dalam kriteria siswa dengan nilai yang tinggi.

Ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi akademik siswa yaitu faktor internal yaitu fisik, mental, dan kelelahan siswa. Faktor kedua adalah faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.



Gambar 4.3 Diagram Variabel Prestasi Akademik

C. Pengujian Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan seberapa jauh instrumen dalam mengukur objek yang diukur. Validitas instrument penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment dari pearson. Hasil yang diperoleh berupa r_{hitung} yang akan dibandingkan dengan r_{tabel} , adapun ketentuannya yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dari penelitian dapat dikategorikan valid. Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument penelitian dikatakan tidak valid. Pengukuran uji validitas ini menggunakan SPSS 16.00 for windows

4.4 Tabel Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Coreection item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	58.7667	106.461	.370	.799
X2	58.9667	104.723	.428	.796
X3	59.1333	102.671	.348	.798
X4	59.6000	95.766	.620	.780
X5	58.8667	105.361	.326	.799
X6	61.0000	97.379	.524	.786
X7	60.5333	93.913	.618	.779
X8	60.7000	100.631	.295	.804
X9	59.2333	99.771	.460	.791
X10	59.4333	96.875	.568	.784
X11	58.9667	96.102	.661	.779
X12	60.5000	96.810	.474	.789
X13	60.1000	92.990	.630	.777
X14	59.6000	105.697	.162	.812
X15	59.4333	109.082	.079	.814
X16	59.5333	107.292	.123	.813
X17	59.5000	103.500	.227	.808

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada instrument penelitian ini menggunakan nilai Alpha 0,60 dan apabila hasil Alpha Cronbach's melebihi 0,60 maka dikatakan reliabilitas.

4.5 Tabel Uji Reliabilitas

No	Variabel	Alpha Cronbach"s	Alpha Pembanding	Ket.
1.	Game Online Mobile Legend (X1)	0,805	>0,6	Reliabel
2.	Pola Asuh Orangtua (X2)	0,690	>0,6	Reliabel

D. Uji Asumsi Klasik

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dimana digunakan untuk mengetahui pengaruh anatar variabel bebas (independent) terhadap variabel terikat (dependent) yaitu secara bersama-sama. Dengan variabel

bebas meliputi game online mobile legend dan pola asuh orang tua sedangkan variabel terikat yaitu prestasi akademik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah variabel residual didistribusikan secara normal. Penghitungan ini menggunakan SPSS 16 for windows, berdasarkan tabel 4.6 uji normalitas didapatkan bahwa analyse parametric test sampel K-S (Kolmogorov Smirnov). Dengan nilai Asymp Sig (2-tailed) yaitu 0,344 dimana lebih besar dari nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat dikatakan bahwa residual ini terdistribusi dengan normal.

4.6 Tabel Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize Residual
N		30
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.25201147
Most Extreme Differences	Absolute	.171
	Positive	.171
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.937
Asymp. Sig. (2-tailed)		.344

a. Test distribution is Normal.

2. Uji Multikololineritas

Uji Multikoloniritas digunakan untuk mengusi apakah saat model dari regresi ditemukan adanyak korelasi anatar variabel bebas (*independent*). Multikoloneritas dapat dilihat melalui nilai dari (1) nilai tolerance dan (2) variance infation factor (VIF). Apabila terjadi sebuah multikoloneritas maka nilai dari tolerance $>0,10$ atau sama dengan nilai $VIF < 10$.

Didapatkan dari hasil perhitungan yang ada pada tabel uji multikolinieritas hasil uji multikolineritas variabel bebas menunjukkan bahwa nilai $VIF = 1,002$ lebih kecil dari 10. Sehingga dapat disimpulkan bebas dari multikolineritas.

4.7 Tabel Uji Multikolineritas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	86.113	3.778		22.795	.015		
Mobile Legend	-.158	.041	-.558	-3.843	.001	.978	1.002
Pola Asuh Orangtua	.125	.040	.455	3.134	.004	.978	1.002

a. Dependent Variable: Prestasi Akademik

3. Uji Autokorelasi

Didapatkan dari uji autokorelasi dengan tabel Durbin Watson yaitu:

N (jumlah Sampel) = 30

K (jumlah variabel bebas) = 2

dL = 1,284

dU = 1,567

$4-dU$ = $4 - 1,567 = 2,433$

$4-dL$ = $4 - 1,284 = 2,716$

Berdasarkan hasil tabel uji autokorelasi didapatkan diketahui untuk nilai $DW = 1,870$, selanjutnya dibandingkan dengan nilai dari tabel signifikansi sebesar 0,05 dengan jumlah sampel sebanyak 30 dan jumlah variabel independent 2 ($K=2$) = 2,30 sehingga didapatkan hasil du dari tabel $r = 1,567$. Nilai DW lebih besar dari batas dU dan DW kurang dari $(4-dU) = 4 - 1,567 = 2,433$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi.

4.8 Tabel Hasil Uji Korelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.666 ^a	.443	.402	2.33393	1.870

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua, Game online mobile legend

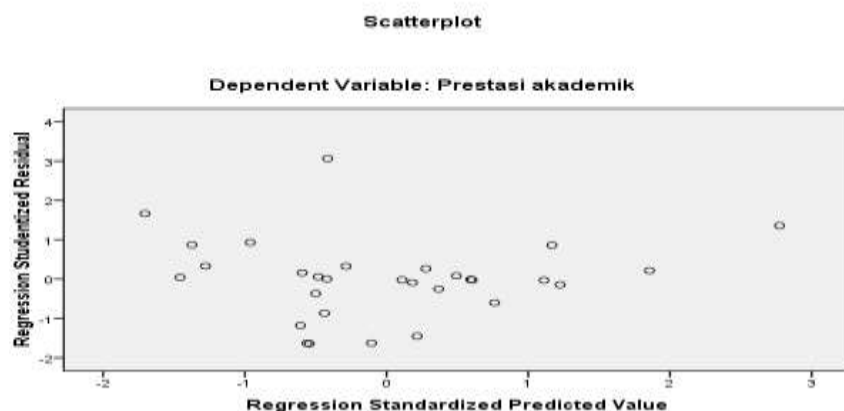
b. Dependent Variable: Prestasi akademik

4. Uji heteroskedastisitas

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ghozali bahwasanya Uji Heteroskedastisitas bagian dari uji asumsi klasik dalam moedel regresi. Adapun persyaratan yang harus terpenuhi menurut ghozali yaitu:

- Apabila terjadi pola tertentu, seperti membentuk titik-titik yang nanti akan membentuk sebuah gelombang, titik yang melebar lalu nanti menyempit, jika itu terjadi maka terindikasi heteroskedastis.
- Apabila dalam keadaan pola tidak teratur, titik-titik menyebar di atas maupun dibawah nilai 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastis.

Dari hasil diagram uji heteroskedastisitas di bawah ini yang diolah menggunakan spss 16 for windows diperoleh bahwa titik-titik memiliki penyebaran yang tidak beraturan dan berada di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Hal tersebut memenuhi point 2 sesuai kaidah Uji Heteroskedastisitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadinya heteroskedastisitas.



Gambar 4.4 Diagram Uji Heteroskedasitas

E. Hasil Uji Hipotesis

Berikut merupakan rumus regresi dalam penentuan penelitian ini, sesuai tabel di bawah ini :

4.9 Tabel Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	86.113	3.778		22.795	.000
Game Online Mobile Legend (X1)	-.158	.041	-.558	-3.843	.001
Pola Asuh Orangtua (X2)	.125	.040	.455	3.134	.004

a. Dependent Variable: Prestasi Akademik (Y)

Berdasarkan tabel analisis regresi linier berganda maka dapat dituliskan sebuah persamaan rumus regresi sebagai berikut :

$$Y = 86,113 + (-0,158) X1 + 0,125 X2 + e$$

Y = rasioanlitas prestasi akademik

a = konstanta

b = koefesien regresi variabel bebas

X1 = game online mobile legend

X2 = pola asuh orangtua

e = error

Dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

- Nilai konstanta (a) yaitu sebesar 86,113 yang mempunyai arti bahwa apabila game online mobile legend dan pola asuh orangtua nilainya adalah 0, maka prestasi akademik mengalami sebuah peningkatan sebesar 86,113
- Nilai dari koefesien dari game online mobile legend(X1) mempunyai nilai negatif yaitu -0,158. Arah dari regresi negatif berarti terjadinya pengaruh negatif dari variabel game online mobile legend terhadap prestasi akademik siswa. Apabila terjadi kenaikan pada X1 maka nilai Y akan terjadi penurunan sebesar -0,158.

- c. Nilai dari koefesien dari gaya hidup (X2) mempunyai nilai positif yaitu 0,125. Mempunyai arti bahwa apabila terjadi sebuah kenaikan terhadap gaya hidup maka akan terjadi kenaikan juga dari perilaku konsumtif sebesar 0,125.

1. Uji F

Uji F digunakan untuk menguji hubungan antara variabel bebas (independent) secara simultan dengan variabel terikat (dependent). Uji F digunakan untuk mengathui apakah hasil dari analisis regresi signifikan atau tidak. Apabila hasil signifikan maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4.10 Tabel Uji F

ANOVA ^b					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1Regression	117.092	2	58.546	10.748	.000 ^a
Residual	147.075	27	5.447		
Total	264.167	29			

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua (X2), Game online mobile legend (X1)

b. Dependent Variable: Prestasi akademik (Y)

Dari tabel uji F di atas didapatkan bahwa $F_{hitung} (10.748) > F_{table} (3,32)$ dengan taraf signifikan sebesar $(0,000) < \alpha = 5\%$ atau 0,05 hipotesis yang dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang memiliki arti terdapat pengaruh secara signifikan game online mobile legend dan pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung. Dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis ini secara simultan didapatkan variabel bebas (X) berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat (Y).

2. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara parsial (sendiri) antara variabel bebas (independent) yang berpengaruh secara signifikan

terhadap variabel terikat (dependent). Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak signifikan dan H_0 diterima dan H_a ditolak. Didapatkan dari t_{tabel} sebesar 2,052, sedangkan t_{hitung} berdasarkan hasil dari program spss 16 for windows. Berikut adalah tabel dari uji t:

4.11 Tabel Uji t

hipotesis	variabel	t hitung	sig	t tabel
Terdapat pengaruh yang signifikan game online mobile legend (berlawanan arah) terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung	Game Online Mobile Legend (X1)	-3.843	0,001	2,052
Terdapat Pengaruh yang signifikan pola Asuh Orangtua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung	Pola Asuh Orangtua (X2)	3,134	0,004	2,052

Berdasarkan hasil tabel uji t diatas didapatkan bahwa pengujian secara parsial variabel X1 (game online mobile legend) dengan variabel Y (prestasi akademik) diketahui bahwa $t_{hitung} (-3,843) > t_{tabel} (2,052)$. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh antara variabel X1 (game online mobile legend) terhadap variabel Y (prestasi akademik). Sedangkan untuk variabel X2 (pola asuh orangtua) terhadap Y (prestasi akademik) didapatkan bahwa $t_{hitung} (3,134) > t_{tabel} (1,989)$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel X2 (pola asuh orangtua) terhadap variabel Y (prestasi akademik).

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk menunjukkan modal variabel bebas Game Online mobile Legend (X_1) dan Pola Asuh Orang Tua (X_2) dalam menjelaskan variabel terikat Prestasi Akademik (Y) dengan menunjukkan hasil dari koefisien determinasi sebesar adjusted R square yaitu 0,443 dapat diartikan bahwa sebesar 44,3% dimana perubahan variabel X_1 dan X_2 mempengaruhi perubahan dari variabel Y. Sedangkan sisanya 55,7% disebabkan oleh faktor luar perubahan variabel X_1 dan X_2

4.12 Tabel Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.666 ^a	.443	.402	2.33393

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua (X2), Game online mobile legend (X1)

Bab V

Pembahasan

A. Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Di Mts Negeri 8 Tulungagung

Penggunaan game Online sudah tidak dapat terhindarkan di kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Salah satu game online yang saat ini populer penggunaannya adalah game online mobile legend, yakni game yang dimainkan oleh 5 orang dalam tim dengan menggunakan hero yang etersedia untuk menembus dan menghancurkan base musuh. Game online mobile legend ini sudah masuk ke Indonesia sejak 2016 lalu dan penggunaanya meningkat setiap tahun.

Pada penelitian ini, telah didapatkan bahwa penggunaan game online yang ada di Mts Negeri 8 Tulungagung tergolong tinggi, terlebih dalam game mobile legend. Artinya siswa Mts Negeri 8 Tulungagung memiliki ketertarikan yang lebih terhadap game online mobile legend ini. Pada skala bermain game online dari 17 item dengan skor 1-5. Berdasarkan hasil penelitian, dari 30 siswa terdapat 10 siswa dengan kategori nilai yang tinggi, dan 3 siswa dengan kategori sangat tinggi. Hampir setengah dari sampel memainkan game online mobile legend dengan intensitas yang bisa dibilang sering. Apabila seseorang bermain game secara berlebihan akan menyebabkan perasaan candu dan bisa jadi merasa ada yang kurang apabila dia tidak bermain.

Dalam hasil analisis regresi linier berganda didapatkan hasil bahwa game online mobile legend(X_1) mempunyai nilai negatif yaitu -0,158. Arah dari regresi negatif berarti terjadinya pengaruh negatif dari variabel game online mobile legend terhadap prestasi akademik siswa. Apabila terjadi kenaikan pada X_1 maka nilai Y akan terjadi penurunan sebesar -0,158.

Dalam hasil uji t , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian ini didapatkan t tabel sebesar 2,052 dan t hitung sebesar -3,843. t hitung lebih besar dari t tabel yang berarti bahwa pengaruh game online terhadap prestasi akademik terdapat pengaruh negatif (berlawanan arah) yang signifikan. Yang artinya semakin tinggi penggunaan

game online atau semakin candu anak bermain maka akan berdampak pada hasil belajar atau prestasi akademiknya turun.

Adapun kriteria seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online, yaitu 1). *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu kegiatan secara terus menerus, dimana dalam hal ini seorang siswa mendapat dorongan dari dalam dirinya untuk terus menerus bermain game online. 2) *Withdrawal* (penarikan diri), merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. 3) *Tolerance* (toleransi), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja.

Penelitian ini sejalan oleh penelitian Ika Qothrun Nada didapatkan bahwa game online mobile legend memberikan dampak yang cukup signifikan pada sikap belajar siswa di SMAN 1 Taman Sidoarjo pada tahun 2019. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Arif Prayogo dengan judul pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas viii di sekolah menengah pertama muhammadiyah 3 purwokerto tahun pelajaran 2018/2019, didapatkan bahwa game dapat memberikan dampak positif yakni

pemecahan masalah namun tetap dalam batas dan pengawasan stakeholder yakni sekolah dan orangtua. Didapatkan juga dari penelitian yang dilakukan oleh Kautsar dimana pengaruh game online sebesar 30% terhadap prestasi akademik dengan indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama setahun yaitu dalam dua semester terakhir.

B. Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Di Mts Negeri 8 Tulungagung

Data variabel pola asuh orang tua (X2) dikumpulkan melalui angket. Angket terdiri dari 30 butir pernyataan, dan disebar untuk 30 responden yang merupakan sampel penelitian. Dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian, terdapat 4 siswa yang merasakan tipe pola asuh permisif dengan persentase sebesar 14%. Siswa merasakan tipe pola asuh permisif artinya dalam hubungan orang tua dan anak, orang tua cenderung memberikan kebebasan kepada anak dalam melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup, orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatakan keinginannya, dalam kehidupan sehari-hari orang tua memberikan apa yang anak inginkan, namun tidak memperdulikan anak, dan apabila anak melakukan kesalahan orang tua cenderung tidak pernah menegur atau memberi hukuman. Selanjutnya, 16 siswa yang merasakan tipe pola asuh demokratis dengan persentase 53%, siswa merasakan tipe pola asuh demokratis artinya dalam hubungan orang tua dan anak bersifat hangat, dalam sehari-hari orang tua bersifat responsif, orang tua memberikan kebebasan berpendapat dan senang berdiskusi tentang sesuatu, apabila anak melakukan kesalahan orang tua menegur anak dan memberikan penjelasan tentang perilaku baik dan buruk. dan 10 siswa yang merasakan tipe pola asuh otoriter dengan persentase sebesar 33%, siswa merasakan tipe pola asuh otoriter artinya dalam hubungan orang tua dan anak bersifat keras, orang tua cenderung memaksakan kehendaknya, dalam kehidupan sehari-hari orang tua cenderung mengatur segala urusan anak tanpa adanya kompromi dengan anak, apabila anak melakukan kesalahan orang tua memarahi dan menghukum.

Dalam hasil uji t, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian ini didapatkan t tabel sebesar 2,052 dan t

hitung sebesar 3,134. t hitung lebih besar dari t tabel yang berarti bahwa pengaruh pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik terdapat pengaruh positif, yang berarti semakin baik pola asuh yang diterapkan maka akan semakin baik pula prestasi akademik atau hasil belajar di sekolah.

Secara langsung maupun tidak, pola asuh yang diterapkan oleh orangtua dapat dirasakan oleh anak dari segi positif maupun negatifnya. Apabila membahas tentang cara orang tua dalam mendidik anak, tentu saja tidak dapat terlepas dari pemahaman dan pandangan orang tua dalam mendidik. Cara-cara mereka dalam mendidik sangat menentukan corak kepribadian anak di masa depan apakah anak itu akan menjadi anak yang keras, disiplin, lebih suka menghabiskan waktu dengan teman-temannya atau menjadi anak yang terbuka terhadap orang tuanya.

Secara langsung, pola asuh orangtua akan berdampak pada cara anak bersikap dalam sehari-hari. Anak akan mencontoh orang tuanya dan apabila anak dilarang, anak bisa jadi memberontak karena menganggap adanya ketidakadilan bagi dirinya. Sedangkan secara langsung pola asuh yang diterapkan orangtua akan berdampak pada psikologis anak, kepercayaan diri anak dalam lingkungan dan juga berdampak pada pendidikan anak. Anak yang suka dibentak akan merasa takut, dan menjadikan anak takut melakukan sesuatu karena takut akan melakukan kesalahan, dimana seharusnya orangtua memberikan penjelasan tentang baik dan buruk dengan alasan. Anak yang kurang didukung oleh orang tuanya dan jarang didengarkan pendapatnya bisa jadi menjadi anak yang kurang percaya diri apabila berada di lingkungannya sehingga anak menjadi introvert dan lebih banyak diam. Selain itu, cara orang tua mendidik anak akan berdampak pada prestasi anak di sekolah. Anak yang sering dibiarkan bermain game terutama game online berlebihan sampai kecanduan dan tanpa pengawasan orangtua bisa jadi membuat anak menjadi malas belajar dan apabila sudah terlanjur kecanduan kemudian dilarang, anak akan mencari cara lain dan bisa saja berbohong dengan orang tua.

Penelitian terkait pola asuh orang tua sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Monika Ifa Sari, yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan hasil belajar PKn.⁷⁸

C. Pengaruh Game Online Mobile Legend Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas IX Mts Negeri 8 Tulungagung

Didapatkan pada penelitian ini bahwa game online mobile legend dan pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung dengan hasil pengujian dengan Uji F bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama game online mobile legend dan pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik siswa kelas IX MTs Negeri 8 Tulungagung.

Hasil dari pengujian determinasi (R^2) didapatkan bahwa dari koefisien determinasi sebesar adjusted R square yaitu 0,443 dapat diartikan bahwa sebesar 44,3% prestasi akademik siswa kelas IX dipengaruhi oleh game online mobile legend dan pola asuh orangtua. Sedangkan sisanya 55,7% disebabkan oleh faktor lain diluar dari variabel penelitian ini.

Dilihat dari penelitian sebelumnya, game online mobile legend memiliki banyak dampak negatif apabila sudah melewati batas wajar, sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ika Qothrun Nada yakni game online mobile legend berpengaruh terhadap sikap belajar siswa SMA yang ada di Sidoarjo. Penggunaan teknologi yang semakin pesat seharusnya tidak hanya digunakan untuk game online saja, tetapi juga digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena dapat menyertakan materi audio visual yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik siswa di sekolah maupun mengembangkan potensinya diluar sekolah

Dalam mengatasi siswa yang suka dengan game online mobile legend sehingga berpengaruh di prestasi akademik, salah satunya adalah peran orangtua dalam menerapkan pola asuh pada anak sejak dini. Karakter yang ditanamkan oleh orangtua dan pengawasan yang baik oleh orangtua akan meminimalisir dampak dari candunya anak bermain game online mobile legend. Selain

⁷⁸ Monika Ifasari, Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dan Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri Di Desa Petanjungan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (Semarang:UNNES), hlm 92

meminimalisir dampak dari game online pola asuh orangtua yang diterapkan dengan baik juga akan berdampak terhadap prestasi akademik karena akan mengembangkan potensi anak. Pola asuh orangtua yang demokratis akan memberikan anak rasa aman terhadap keluarga dimana sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Monika Ifa Sari bahwa pola asuh orangtua memiliki pengaruh positif dan signifikan. Selain itu dalam jurnal pendidikan oleh Rabi'atul Adawiyah disebutkan bahwa pola asuh orangtua juga menentukan implikasi pendidikan pada anak, yakni pola pikir orangtua akan menentukan bagaimana pola asuh yang diterapkan dan secara tidak langsung akan berdampak pada prestasi akademik anak.⁷⁹

⁷⁹ Rabi'atul Adawiyah, Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak, Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan: Volume 7, Nomor 1, Mei 2017

BAB VI

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yaitu tentang pengaruh game online mobile legend dan pretasi akademik terhadap perilaku prestasi akademik siswa disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil uji t (pengaruh secara parsial), didapatkan t hitung sebesar -3.843 dan t tabel 2,052, yang berarti H_a diterima. game online mobile legend terdapat pengaruh negatif (berlawanan arah) terhadap prestasi akademik siswa. Jadi apabila semakin tinggi game online mobile legend maka terdapat pengaruh terhadap rendahnya prestasi akademik siswa dan sebaliknya rendah penggunaan game online mobile legend maka terdapat pengaruh terhadap peningkatan prestasi akademik siswa.
2. Berdasarkan hasil uji t (pengaruh secara parsial), didapatkan t hitung sebesar 3,134 dan t tabel 2,052, yang berarti H_a diterima. Pola asuh orangtua berpengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa. Hasil temuan menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari pola asuh orangtua terhadap prestasi akademik siswa.
3. Secara simultan (bersama-sama) berdasarkan uji F game online mobile legend dan pola asuh orangtua berpengaruh secara bersama-sama terhadap prestasi akademik siswa. Berdasarkan hasil dari koefisien determinasi diketahui bahwa adjusted R square yaitu 0,443 dapat diartikan bahwa sebesar 44,3% dimana perubahan variabel X1 dan X2 mempengaruhi perubahan dari variabel Y. Sedangkan sisanya 55,7% disebabkan oleh faktor luar perubahan variabel X1 dan X2.

2. Saran

1. Bagi Guru

Bagi segenap guru agar lebih extra dalam mengawasi peserta didiknya yang kecanduan bermain game online ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi orang tua sebagai bentuk pengendalian pola perilaku anak-anaknya dan orang tua dapat menerapkan pola asuh orang tua yang tepat dan bimbingan belajar pada anaknya agar mampu mendapatkan hasil belajar yang tinggi.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuka wawasan baik secara teoritis maupun secara praktis. Pengembangan penelitian ini perlu dilakukan lagi agar mendapatkan hasil yang lebih akurat dengan sampel yang lebih besar. Dengan perkembangan zaman maka bisa saja hasil yang diperoleh saat ini berbeda dengan hasil penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2010). *Fundamental of Game Design*. *New Riders*, 591.
- Ahamadi, A., & Sholeh, M. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- detik. (2020, februari 20). Retrieved from <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- Djamarah, & Bahri, S. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Erizka. (2019). *Koelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Keterampilan Sosial Siswa MAN 3 Banda Aceh*. Banda Aceh: Journal Universitas Syiah Kuala.
- Fahrul, M. (2021, January 9). Pengertian Game Online dan Sejarahnya. p. 2.
- Gunarsa, N. S. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hadi Subroto M, S. (1997). *Mengembangkan Kepribadian Anak Balita*. Jakarta: Gunung.
- haigrid. (2018, juli 7). Retrieved from <https://hai.grid.id/read/07900603/ini-jumlah-pemain-mobile-legends-di-indonesia-yang-diungkapkan-moonton>
- Hidayah, r. (2009). *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press.
- hidayati, n. (2020). Pengaruh Kesenangan Game Online terhadap akhlak madzmumah siswa di Mts Sunan Kalijogo Malang. *Uin Malang*.
- Hidayati, N. (2020). Pengaruh Kesenangan Game Online terhadap akhlak madzmumah siswa di Mts Sunan Kalijogo Malang. *Uin Malang*.
- Hurloch, E. B. (1978). *Child Developmen*. Jakarta: Erlangga.
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: Uin Maliki Press.
- Kemendagri, L. (2019, mei 16). Retrieved from <https://litbang.kemendagri.go.id/website/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa/>

- Kholidiyah, U. (2013). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi. *Skripsi* (p. 5). Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Surakarta.
- Kominfo. (2018, Februari 19). Retrieved from https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers_kumparan. (2017, 12 13). Retrieved from <https://kumparan.com/kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik. *Journal Konseling*, 3.
- LN, S. Y. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marzuki. (1983). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi.
- Nugrahananda, & Wahyu, J. (2020). *Analisi dampak game mobile legend terhadap anak usia sekolah dasar di desa Junjung, Sumbergempol, Tulungagung*. Tulungagung: Journal Universitas Bhineka PGRI.
- oneesport. (2019, oktober 16). Retrieved from <https://www.oneesports.gg/id/mobile-legends/31-juta-orang-di-indonesia-main-mobile-legends/>
- Setiawan, M. G. (2000). *Menerobos Dunia Anak*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suliyanto. (2011). *Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Susanti, L. (2018). *Prestasi Akademik dan Non Akademik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Thoha, c. (1996). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. yogyakarta: pustaka pelajar offset.
- Yudha, Y. (2020). *Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Perilaku Komunikasi siswa di SMAN 1 Kendari*. Kendari: Journal Universitas Halu Oleo.

LAMPIRAN

Lampiran 1

ANGKET UJI INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk pengisian angket

1. Berdoa sebelum memulai mengisi angke
2. Tulis nama lengkap, kelas, dan nomor absen terlebih dahul
3. Bacalah angket di bawah ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
4. Berikan tanda centang ($\checkmark$) pada kolom jawaban yang di sediakan Dengan keterangan

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Pernyataan Pernyataan Pola Asuh Orangtua

No .	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Anak harus selalu patuh terhadap peraturan yang dibuat orang tua meskipun anak tidak menyukainya.				
2.	Membiarkan anak bebas memilih apa yang ia ingin lakukan dan kerjakan.				
3.	Orang tua membentak saya ketika saya banyak bertanya				
4.	Orangtua memperbolehkan saya tidur pukul 11 malam				
5.	Orang tua diam saja ketika saya mendapatkan nilai jelek				
6.	Orang tua selalu mengawasi apapun yang saya lakukan				
7.	Mengharuskan anak untuk selalu belajar setiap hari meski anak tidak menginginkannya				

8.	Orang tua tidak Membiarkan anak bebas memilih apa yang ia ingin lakukan dan kerjakan				
9.	Orang tua tidak suka mendengarkan apabila anak membatah perkataan yang ia bicarakan.				
10.	Orang tua tidak tahu ketika saya bolos sekolah				
11.	Orang tua mengajarkan saya untuk berani menyatakan pendapat				
12.	Orang tua selalu menanyakan alasan ketika saya pulang terlambat				
13.	Orang tua menjelaskan tentang pentingnya menolong teman				
14.	Saya dimarahi ketika nilai ulangan jelek				
15.	Saya dimarahi ketika saya pulang terlambat				
16.	Orang Tua tidak memberikan kesempatan pada anaknya untuk menjelaskan kesalahan yang telah ia lakukan				
17.	Menjelaskan pada anak tentang perbuatan baik dan perbuatan buruk, agar anak dapat menentukan perbuatan mana yang akan ia pilih				
18.	Orangtua membiarkan saya untuk menyelesaikan masalah saya sendiri				
19.	Orangtua Memperbolehkan anak untuk bergaul dengan siapapun				
20.	Orang Tua berhak memarahi bahkan memukul anaknya apabila anak melakukan kesalahan.				
21.	Orang tua tidak memarahi saya ketika pulang terlambat				
22.	Orang tua membiarkan saya bangun kesiangn ketika harus sekolah				
23.	Ketika saya pulang terlambat maka orang tua tidak membukakan pintu untuk saya				
24.	Orang tua membebaskan saya untuk memilih cita - cita yang saya inginkan				
25.	Orang tua diam saja saat saya berkelahi dengan teman				
26.	Ketika saya sakit, orang tua tetap bekerja hingga larut malam				
27.	Orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk membicarakan tentang apa yang ia inginkan.				
28.	Ketika pulang sekolah, orang tua selalu menanyakan tentang pelajaran saya di sekolah				

29.	Orangtua memperbolehkan saya untuk memilih les yang saya inginkan				
30	Orang tua membelikan sepatu tanpa bertanya kepada saya warna yang saya sukai				

**KISI KISI UJI COBA INSTRUMEN GAME ONLINE MOBILE
LEGEND BANG BANG**

VARIABEL	INDIKATOR	Deskripsi	NO. SOAL	Jumlah
Game Online Mobile Legend Bang Bang	Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	1,2, 3,4	4
	Compulsion (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terusmenerus	5, 6, 7,8	4
	Interpersonal and health-related problems (interaksi dengan sosial dan Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	Interaksi dengan orang lain dan mengalami masalah yang berhubungan dengan kesehatan	9,10, 11,12	4
	Tolerance (Toleransi)	Toleransi terhadap bermain game online	13,14, 15,16,17	5

Lampiran 2

Hasil Instrumen

1. Variabel Game Online Mobile Legend

Resp	Game Online Mobile Legend																	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	3	4	4	4	5	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	59
2	4	5	5	4	5	2	3	4	5	5	4	2	3	5	5	5	5	71
3	5	1	5	1	5	1	1	1	3	2	3	3	1	1	4	4	1	42
4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	4	4	1	2	4	3	68
5	4	4	4	5	5	1	3	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	71
6	5	5	5	4	5	1	2	5	3	5	2	1	1	1	1	2	1	49
7	2	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	4	3	5	5	35
8	5	5	5	3	5	3	4	4	5	4	5	4	3	5	3	5	5	73
9	4	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	68
10	5	4	2	3	4	3	3	4	5	3	4	3	4	3	3	1	5	59
11	4	5	4	3	5	1	2	3	4	2	5	2	2	5	2	1	5	55
12	5	5	5	5	4	3	3	2	5	4	5	3	2	3	3	1	2	60
13	5	4	5	2	2	1	2	1	5	4	5	2	4	5	5	2	1	55
14	5	4	4	2	5	2	2	2	5	5	5	1	2	5	4	4	5	62
15	5	5	5	4	5	4	1	1	5	3	5	2	3	5	4	3	5	65
16	5	5	2	4	4	4	3	1	5	2	5	4	4	1	4	2	5	60
17	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	2	1	3	5	71
18	4	4	2	5	4	3	5	2	5	4	5	4	2	5	5	5	5	69
19	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	80
20	4	4	2	2	5	1	1	1	2	2	1	2	1	4	5	5	4	46
21	4	4	5	4	5	2	1	2	4	4	5	1	2	4	5	4	2	58
22	5	4	5	4	5	3	1	2	5	5	5	4	5	5	4	4	4	70
23	5	5	4	5	5	4	5	1	5	5	5	5	4	5	4	4	4	75
24	5	5	4	5	4	1	4	1	5	1	5	1	1	4	5	5	4	60
25	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5	4	1	3	4	5	5	2	69
26	5	5	5	5	5	2	4	1	5	5	5	5	5	5	5	4	2	73
27	5	4	5	4	5	1	2	1	2	5	5	1	4	5	5	4	2	60
28	5	4	5	2	5	1	2	1	2	5	5	4	5	5	5	5	5	66
29	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	80
30	5	4	5	5	4	4	2	4	2	5	5	1	5	4	5	5	5	70

2. Nilai raport siswa

No	Nama	Kelas	Nilai
1	Agung Prasetyo	IX A	80
2	Alfira Nur		87
3	Aziz Syahrul		90
4	Dimas Purwoedi		86
5	Daniel Wahyu S		85
6	Melda Vivi Agustin		88
7	Nayla Salsabila		91
9	Amelia Naylun Nazhah	IX B	86
10	Andri Afriyansah		82
11	Denies Rizka		86
12	Karmila		87
13	Kurnia Andira Yuana		86
14	M. Taufiku Rohman		87
16	Afril Amelia Oestman	IX C	80
17	Firman Setyawan		86
18	Hafiz Almer		86
19	Mia Septi Amalia		87
20	Yulfa Dinda Yustian		87
21	Ahmad Misbahudin	IX D	85
22	Fitriyah Ningsih		85
23	Irma		93
24	Khoirul Alfin Pratama		80
25	Meisya Dwi Atika		87
26	Sophie Ellia		81
27	Adinda Agnes	IX E	89
28	Citra Andini		90
29	Fadil Adhitya		88
30	Fatchur Rahman Zaki		82

Lampiran 3

Hasil Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	58.7667	106.461	.370	.799
X2	58.9667	104.723	.428	.796
X3	59.1333	102.671	.348	.798
X4	59.6000	95.766	.620	.780
X5	58.8667	105.361	.326	.799
X6	61.0000	97.379	.524	.786
X7	60.5333	93.913	.618	.779
X8	60.7000	100.631	.295	.804
X9	59.2333	99.771	.460	.791
X10	59.4333	96.875	.568	.784
X11	58.9667	96.102	.661	.779
X12	60.5000	96.810	.474	.789
X13	60.1000	92.990	.630	.777
X14	59.6000	105.697	.162	.812
X15	59.4333	109.082	.079	.814
X16	59.5333	107.292	.123	.813
X17	59.5000	103.500	.227	.808

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	75.3000	99.045	.507	.663
X2	75.2667	108.478	-.006	.701
X3	74.8667	104.878	.163	.687
X4	74.2667	102.961	.372	.674
X5	74.5000	107.224	.079	.692
X6	75.5000	103.707	.182	.686
X7	74.9667	102.999	.256	.680
X8	75.4000	105.972	.089	.693
X9	75.8333	100.489	.369	.671
X10	75.3333	101.402	.234	.682
X11	75.0333	104.447	.162	.687
X12	75.2333	102.323	.260	.679
X13	75.7000	100.010	.367	.671
X14	75.3000	101.045	.367	.672
X15	75.3333	101.540	.317	.675
X16	75.0000	101.862	.294	.677
X17	74.7333	102.892	.274	.678
X18	74.5667	103.426	.276	.679
X19	76.3333	106.575	.152	.687
X20	75.4333	103.495	.220	.682
X21	75.3333	102.575	.232	.681
X22	74.5000	103.362	.273	.679
X23	75.6667	104.713	.144	.689
X24	76.0667	99.168	.544	.662
X25	74.6667	110.506	-.082	.704
X26	75.0333	104.033	.194	.684
X27	75.1667	104.282	.277	.679
X28	75.0000	104.966	.180	.685
X29	75.4667	103.775	.178	.686
X30	75.4000	109.421	-.044	.704

Reliability Statistics X1

Cronbach's Alpha	N of Items
.805	17

**Reliability Statistics
X2**

Cronbach's Alpha	N of Items
.690	30

Lampiran 4

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			30
Normal Parameters ^a	Mean		.0000000
	Std. Deviation		2.25201147
Most Extreme Differences	Absolute		.171
	Positive		.171
	Negative		-.148
Kolmogorov-Smirnov Z			.937
Asymp. Sig. (2-tailed)			.344

2. Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	86.113	3.778		22.795	.000		
	Game online mobile legend	-.158	.041	-.558	-3.843	.001	.978	1.022
	Pola asuh orangtua	.125	.040	.455	3.134	.004	.978	1.022

a. Dependent Variable Prestasi akademik

3. Uji Autokorelasi

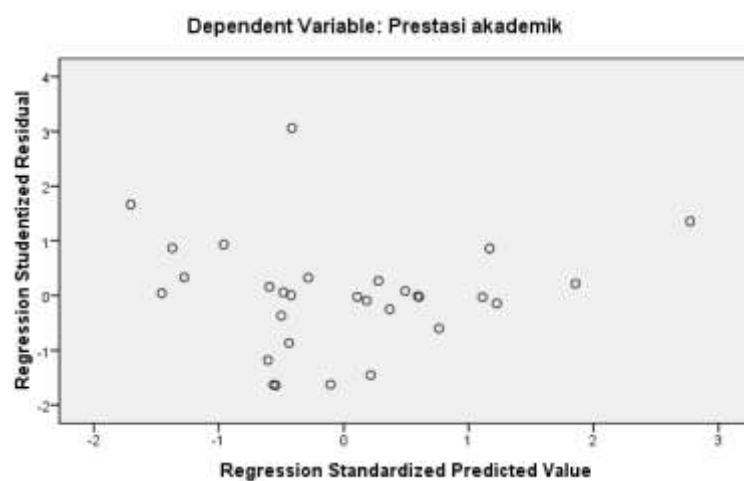
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.666 ^a	.443	.402	2.33393	1.870

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua, Game online mobile legend

4. Uji Heteroskedasitas

Scatterplot



Lampiran 5 Hasil Uji F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	117.092	2	58.546	10.748	.000 ^a
	Residual	147.075	27	5.447		
	Total	264.167	29			

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua (X2), Game online mobile legend (X1)

b. Dependent Variable: Prestasi akademik (Y)

Lampiran 6 Hasil Uji t

2. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.666 ^a	.443	.402	2.33393

a. Predictors: (Constant), Pola asuh orangtua (X2), Game online mobile legend (X1)

Lampiran 7 Koefisien Determinasi

1. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.113	3.778		22.795	.000
	Game online mobile legend (X1)	-.158	.041	-.558	-3.843	.001
	Pola asuh orangtua (X2)	.125	.040	.455	3.134	.004

a. Dependent Variable: Prestasi akademik (Y)

Lampiran 8

Surat izin survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telpom (0341) 552398 Faximoda (0341) 552398 Malang
<http://fbs.uin-malang.ac.id> email : fbs@uin-malang.ac.id

Nomor	: 989/Un.03.1/TL.00.1/01/2021	22 Maret 2021
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survei	

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Tulungagung
di
Jalan Masjid no 8 Sumberdadi RT 006-RW 003, Kecamatan Pacanglahan, Kab.
Tulungagung

Basmala 'alaikum Wa, Wa,

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Ulfatul Ayu Nurmaladevi
NIM	: 17130115
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2020/2021
Judul Proposal Skripsi	: PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGEND DAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS IX MTS NEGERI 8 TULUNGAGUNG

diberi izin untuk melakukan survei/studi pendahuluan di lembaga/institusi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Basmala 'alaikum Wa, Wa,



H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telpom (0341) 552398 Faximoda (0341) 552398 Malang
<http://fbs.uin-malang.ac.id> email : fbs@uin-malang.ac.id

2. Arsip

BIODATA MAHASISWA



Nama : Uslafatul Ayu Nurmala Devi
NIM : 17130115
Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 09 Maret 1999
Fak./Jur./Prog.Studi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan IPS
Alamat Rumah : Rt.02/Rw 10 Dsn. Bangunsari, Ds. Tunggangri, Kec.
Kalidawir, Kab. Tulungagung, Prov. Jawa Timur
No. Hp : 085895858167
E-mail : uslafatulayu09@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Jenjang	Tahun	Tempat
TK	2004	RA Al Wathoniyah Jabon
SD	2005-2011	Min 1 Tulungagung
SMP	2011-2014	MtsN 2 Tulungagung
SMA	2014-2017	MAN 2 Tulungagung
Perguruan Tinggi	2017-2021	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang