

**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PAKIS 2
MOJOKERTO**

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)



Oleh:

MASFUVA SARI
933419118

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) KEDIRI
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PAKIS 2
MOJOKERTO**

MASFUVA SARI

933419118

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fil.I
NIP : 1977113020031210022

Pembimbing II



Novi Wahyu W, M.Psi. Psikolog
NIP : 198311132019032004

NOTA DINAS

Nomor : Kediri, 14 Juni 2022
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MASFUVA SARI
NIM : 933419118
Judul : PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SDN PAKIS 2 MOJOKERTO

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1).

Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqasah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fil.I
NIP :1977113020031210022



Novi Wahyu W, M.Psi. Psikolog
NIP :198311132019032004

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PAKIS 2

MASFUVA SARI

933419118

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Pada Tanggal 12 Juli 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Yuli Darwati, M.Si
NIP. 19730704 200501 2 003



(.....)

2. Penguji I
Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fil.I
NIP. 19771130 200312 1 0022



(.....)

3. Penguji II
Novi Wahyu W, M.Psi. Psikolog
NIP. 19831113 201903 2 004



(.....)

Kediri, 25 Juli 2022
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri

Dr. A. Halil Thahir, M.HI
NIP. 19711121 200501 1 006

HALAMAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Masfuva Sari

NIM : 933419118

Fakultas/ Prodi : Ushuluddin dan Dakwah / Psikologi Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya akan bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 5 Agustus 2022
Mahasiswa

Masfuva Sari
NIM. 933419118



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
PERPUSTAKAAN**

Jl. Sunan Ampel No. 07 Ngronggo Kota Kediri
E-Mail: perpustakaan@iainkediri.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MASFUVA SARI
NIM : 933419118
Fakultas/Jurusan : USHULUDDIN DAN DAKWAH PSIKOLOGI ISLAM
E-mail address : fuvasari941@gmail.com
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi Tesis Disertasi
 Lain-lain (.....)

Judul Karya Ilmiah : **PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PAKIS 2 MOJOKERTO**

Dengan ini menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Kediri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah tersebut diatas beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan IAIN Kediri berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis dan pengembangan ilmu pengetahuan tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Kediri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Kediri, 6 September 2022
Penulis



(Masfuva Sari)

MOTTO

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيٰوةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ
مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

“Barangsiapa mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka pasti akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.”

(Q.S An-Nahl : 97)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, Dengan penuh rasa syukur dan bahagia skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Allah SWT yang maha berkuasa atas segala yang telah memberikah segala karunia, kesehatan dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat terselesaikan satu karya kecil ini.

Untuk ayah dan ibuku tercinta, terima kasih penulis ucapkan karena telah menjadi pendidik dan motivator terhebat dalam hidup penulis, yang dalam setiap sujudnya tak henti-hentinya selalu mendoakan penulis.

Untuk saudara-saudaraku tercinta, kakak tertuaku Imam Kurnia Haqqi, kakak keduaku Sofi Ariani, Laila Rizki, dan Annisa Sholeha yang selalu membantu dan memotivasi penulis, adikku tersayangku Indi Azizah yang selalu menyemangati dan mendoakan penulis, untuk ketiga kakak iparku Intan Rusadi, Yoga Eka, Muzzaki Firdaus yang selalu ada untuk mendukung penulis, semoga karya ini menjadi penyemangat untuk terus menuntut ilmu dan bersaing dalam hal pendidikan.

Semua guru dan dosen serta para pendidik penulis, yang telah ikhlas dan tanpa pamrih memberikan waktu dan ilmunya kepada penulis.

Sahabat-sahabatku di pondok yang telah mengisi hari-hariku, Anisatul Qusna, Dona Primavera, Irma Mar’atus, Naila Fauziah, Irma Azizi, Nur Hidayati, Yunes Nur Afifah, Iva Nikhmatu, Sutika, Alfina, Sahlah Amrina, Yosi Maharani, Windasari, Dewi Sundari serta teman kampusku Sri Wulaningsih, Melita (fia), Devi anabela yang dengan sabar menemani penulis dalam suka duka, dan turut memberikan semangat sehingga terselesaikan skripsi ini. Semoga karya ini menjadi kenang-kenangan untuk kalian, dalam setiap langkah canda dan tawa dalam persahabatan kita, yang samapai kapanpun dalam hati kita jadi sahabat yang tak lekang oleh waktu.

ABSTRAK

MASFUVA SARI, Dosen Pembimbing Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fil.I dan Novi Wahyu Winastuti, M.Psi, Psikolog. Judul : Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto.

Kata Kunci: Adiksi *Game Online*, Hasil Belajar

Adiksi game online pada siswa adalah ketergantungan siswa secara berlebihan yang ingin terus bermain *game* dan ketidakmampuan siswa mengontrol atau mengendalikan dirinya sehingga berdampak negatif pada dirinya. Salah satunya adalah menurunnya hasil belajar di sekolah. Sebagaimana yang terjadi di SDN Pakis 2 Mojokerto, ada beberapa siswa yang mengalami penurunan hasil belajar pada mata pelajaran matematika karena itu penelitian ini ingin mengetahui pengaruh *adiksi game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel 65 siswa yang berasal dari kelas 4,5, dan 6. Instrumen yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel *adiksi game online* terhadap hasil belajar siswa.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa 1) Terjadi *adiksi game online* pada siswa SDN Pakis 2 tergolong pada kategori sedang. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,35 yang termasuk pada interval sedang 2) Nilai hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2 berdasarkan rata-rata diperoleh nilai pengetahuan adalah 72,11. Sedangkan untuk nilai keterampilan sebesar 74,82 dengan kategori baik. 3) Terdapat pengaruh *adiksi game online* di SDN Pakis 2 sebesar 15,7% dengan pengaruh nilai pengetahuan sebesar 8,8% dan 6,9% pada nilai keterampilan hasil belajar siswa dan sisanya sebesar 84,3% dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya bahwa semakin tinggi *adiksi game online* maka semakin rendah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Pakis 2, sebaliknya semakin rendah *adiksi game online* yang terjadi di SDN Pakis 2 semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

KATA PENGANTAR

Ungkapan puji dan syukur tidak kunjung henti terlantun kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan kehidupan serta melimpahkan hidayah-NYA, atas skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa kepada guru agung yang telah mengajarkan kebijaksanaan dalam berkehidupan, dialah Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul : “PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN PAKIS 2 MOJOKERTO”, yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Psikologi Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.

Penulis menyadari bahwa apa yang penulis sajikan dalam skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan segenap pihak terkait. Dengan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada segenap pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis haturkan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Bapak Dr. A. Halil Thahir, M.HI selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Rini Risnawita Suminta, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi Islam.
4. Bapak Dr. Moch. Muwaffiqillah, M.Fil, dan Ibu Novi Wahyu Winastuti, M.Psi, Psikolog. Selaku pembimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini, atas motivasi, waktu dan bimbingan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak, Ibu Dosen yang dengan tulus memberikan ilmunya untuk penulis selama di IAIN Kediri.
6. Seluruh Staf dan Karyawan IAIN Kediri.
7. Kepala SDN Pakis 2 Mojokerto yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga tersebut, serta bapak/ibu guru SDN

Pakis 2 Mojokerto, beserta Staf TU SDN Pakis 2 Mojokerto, serta siswa dan siswi SDN Pakis 2 Mojokerto.

8. Teruntuk kedua orang tuaku (Bapak Wasiatno dan Ibu Sulistiani) serta kakakku (Imam Kurnia Haqqi, Sofi Ariani, Laila Rizki, Anisa sholihah) serta adikku (Indi Azizah) yang telah doa dan mendukung penulis.
9. Abah H. Mu'min Firmansyah dan Ibu Hj. Aniek Amurwani selaku Pengasuh Pondok Pesantren Ar-Roudloh Kota Kediri. Serta teman-temanku pondok pesantren Ar-Roudloh Ngronggo Kota Kediri.
10. Sahabat-sahabat Psikologi Islam IAIN Kediri angkatan tahun 2018 dan sahabat-sahabat penulis senasib dan seperjuangan.

Dan semua pihak yang mendukung penyelesaian tulisan ini yang oleh penulis tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga amal dan kebaikan dari semua pihak mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Kediri, 13 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian.....	5
F. Penelitian Terdahulu.....	6
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Adiksi Game Online.....	11
1. Pengertian Adiksi Game Online.....	11
2. Aspek-aspek Adiksi Game Online.....	12
B. Hasil Belajar Siswa.....	15
1. Pengertian Hasil Belajar.....	15
2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis atau Pendekatan Penelitian.....	22
B. Lokasi Penelitian.....	22

C. Variabel penelitian.....	22
D. Populasi dan Sample.....	23
1. Populasi	23
2. Sampel.....	23
E. Sumber Data	24
1. Data primer	24
2. Data sekunder	24
F. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Dokumentasi.....	25
2. Skala (Angket).....	25
G. Analisis Data	27
a. Tahap Pra Penelitian.....	29
b. Uji Prasyarat	29
c. Uji Hipotesis	30
BAB IV HASIL PENELITIAN	32
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	32
B. Hasil Uji Coba Instrumen.....	37
1. Uji validitas dan reliabilitas instrumen.....	37
2. Deskripsi Data Penelitian	40
C. Hasil Uji Prasyarat.....	45
1. Uji Normalitas Data.....	45
2. Uji Linieritas.....	47
3. Uji Heteroskedastisitas	48
D. Pengujian Hipotesis	49
1. Hipotesis Regresi Liner Sederhana	49
BAB V PEMBAHASAN	52
A. Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> Di SDN Pakis 2 Mojokerto	52
B. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Pakis 2	54
C. Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SDN Pakis 2 Mojokerto.....	55

BAB VI PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data Jumlah Siswa SDN Pakis 2 Mojokerto tahun 2021/2022.....	23
Tabel 3.2	Skor Aitem Jawaban Angket.....	26
Tabel 3.3	<i>Blue-Print</i> Adiksi <i>Game Online</i>	27
Tabel 4.1	Profil SDN Pakis 2 Mojokerto	32
Tabel 4.2	Sarana Prasarana SDN Pakis 2 Mojokerto	35
Tabel 4.3	Data Siswa	36
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	38
Tabel 4.5	Hasil Uji Reliabilitas Adiksi <i>Game Online</i>	39
Tabel 4.6	Blue Print Angket Adiksi <i>Game Online</i> Setelah Dikurangi Yang Tidak Valid	40
Tabel 4.7	Deskripsi Data Adiksi <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.8	Pedoman Konversi Nilai	41
Tabel 4.9	Interpretasi Konversi Skor Adiksi <i>Game Online</i>	42
Tabel 4.10	Jumlah Responden Tiap Kategori Adiksi <i>Game Online</i>	42
Tabel 4.13	Uji Normalitas Adiksi <i>Game Online</i>	45
Tabel 4.14	Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa	46
Tabel 4.15	Hasil Uji Linieritas Hasil Belajar Matematika	47
Tabel 4.16	Uji Hasil Belajar Matematika Pengetahuan Semester 2 Tahun 2021/2022.....	49
Tabel 4.17	Hasil Uji R Square Nilai Matematika Pengetahuan Semester 2 Tahun 2021/2022.....	50
Tabel 4.19	Hasil Uji R Square Nilai Matematika Keterampilan Semester 2 Tahun 2021/2022.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Uji Normalitas	47
Gambar 2 Hasil Uji heterogenitas	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	66
Lampiran 2	: Surat Balasan Penelitian.....	67
Lampiran 3	: Tabel Penentu Jumlah Skripsi.....	68
Lampiran 4	: Daftar Nilai Siswa Mata Pelajaran Matematika	70
Lampiran 5	: Angket Penelitian.....	74
Lampiran 6	: Hasil Sebaran Data Angket	77
Lampiran 7	: Hasil Data SPSS Uji Validitas	79
Lampiran 8	: Hasil Data Angket Setelah Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9	: Tabel rhitung	82
Lampiran 10	: Daftar Konsultasi Skripsi	83
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup Peneliti	85