

**ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI  
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS VII SMPS  
KATOLIK LAMAHOT 1912 WATOONE**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**FEBRIANUS SULAIMAN DOPONG**

**NIM : 2018230023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS FLORES**

**ENDE**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI  
KELAS VII SMPS KATOLIK LAMAHOLOT**

**1912 WATOONE**

**OLEH**

**FEBRIANUS SULAIMAN DOPONG**

**2018230023**

**Skripsi Ini Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Dipertahankan Didepan  
Dosen Penguji Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika**

**Menyetujui**

**Pembimbing I**

**Yasinta Yenita Dhiki, S.Pd.,M.Pd  
NIDN : 0807118303**

**Pembimbing II**

**Hilaria Melania Mbagho, M.Pd  
NIDN : 0831128108**

**Mengetahui :**

**Ketua Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Flores**



**Hilaria Melania Mbagho, M.Pd  
NIDN : 0831128108**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI  
KELAS VII SMPS KATOLIK LAMAHOLOT  
1912 WATOONE**

**FEBRIANUS SULAIMAN DOPONG**  
**2018230023**

Skripsi Ini Telah Dipertahankan Didepan Panitia Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Flores

Hari/Tanggal : Rabu, 03 Agustus 2022

**Panitia Penguji**

1. **Lely Suryani, BA (Hons), MA**  
**Ketua Penguji**

(.....  
*Lely Suryani*  
.....)

2. **Ningsih, S.S., M.Pd**  
**Sekretaris Penguji**

(.....  
*Ningsih*  
.....)

3. **Maria Goretty Dicoloam Bantas, S. Pd, M.Pd**  
**Penguji Utama**

(.....  
*Maria Goretty*  
.....)

4. **Yasinta Yenita Dhiki S.Pd., M.Pd**  
**Anggota Penguji I**

(.....  
*Yasinta Yenita*  
.....)

5. **Hilaria Melania Mbagho, M.Pd**  
**Anggota Penguji II**

(.....  
*Hilaria Melania*  
.....)

**Mengesahkan**

**Dekan**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Flores**  
  
**Dr. Sofia Sa'o, M.Pd.**  
**NIDN : 0806057201**

**Ketua**  
**Program Studi Pendidikan Matematika**  
**Universitas Flores**  
  
**Hilaria Melania Mbagho, M.Pd**  
**NIDN : 0831128108**

**MOTTO**

**“KIRANYA DIBERIKANNYA KEPADAMU APA YANG KAU  
KEHENDAKI DAN DIJADIKANNYA BERHASIL APA YANG  
KAU RANCANGKAN”**

**(MAZMUR 20:5)**

## **PERSEMBAHAN**

Tidak ada perjuangan tanpa pengorbanan. Semua itu tidak lepas dari campur tangan Tuhan dan sesama. Karena itu, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Yang tercinta kedua orangtuaku, Bapak Urbanus Dopong Tonung dan Mama Berek Hali Maria yang sudah melahirkan, membimbing, membesarkan, memotivasi, serta mengorbankan segalanya demi kebahagiaan dan cita-citaku.
3. Yang tercinta kedua adik kembar Eliasar Gerson Dopong Tonung dan Elisa Getrika Dopong Tonung yang selalu membantu memberi motivasi dengan caranya masing-masing kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Yang tersayang kedua sepupu Efremtika Osi Lera dan Ervina Veronika Osi Lera yang dengan caranya sendiri membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Yang tersayang semua keluarga besar Dopong Tonung dan Riang Hapat yang selalu memberi motivasi ke penulis untuk penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman squad gokil group yang selalu memotivasi dalam penulisan skripsi ini.

7. Yang tersayang Maria Evarista Ngaghi, Novita Meha, dan Abang Agus Tokan yang selalu membantu dan memotivasi penulis untuk penulisan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuanganku di program Studi Pendidikan Matematika yang telah ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman kasih bunda kost yang telah mendukung dan memberi motivasi penulis untuk penulisan skripsi ini.
10. Almamater Universitas Flores.
11. Agama, Bangsa dan Negara.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone**” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan proposal ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan limpah terimakasih kepada:

1. Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Flores.
2. Dekan dan para Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores.
3. Ketua Program Studi, Sekertaris, Dosen dan Pegawai Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Ibu Yasintha Yenita Dhiki, S.Pd,M.Pd dan Ibu Hilaria Melania Mbagho, S.Pd,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah benar-benar penulis rasakan penuh dedikasi membantu untuk penyelesaian skripsi ini.

5. Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran matematika serta semua siswa/siswi SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone yang telah mendukung peneliti dalam melakukan penelitian.

Akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karna itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini.

Ende, Juli 2022

Penulis



## ABSTRAK

### ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS VII SMPS KATOLIK LAMAHOLOT 1912 WATOONE TAHUN PELAJARAN 2021/2022

FEBRIANUS SULAIMAN DOPONG

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores, 2022, Pembimbing I Yasintha Yenita Dhiki,S.Pd,M.Pd, Pembimbing II Hilaria Melania Mbagho,S.Pd,M.Pd.

[amaebbydt@gmail.com](mailto:amaebbydt@gmail.com)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika. Hal yang melatar belakangi adalah kebiasaan anak yang sering sekali bermain *game online*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada siswa-siswi kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone yang berjumlah 30 orang dengan subyek penelitian 10 orang. Faktor yang diteliti berupa kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teknik presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 10 orang subyek yang diteliti kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika pada kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone tahun pelajaran 2021/2022 terdapat 1 siswa atau 10% siswa termasuk kategori sangat baik (SB), 0 siswa atau 0% termasuk pada kategori baik (B), 8 siswa atau 80% siswa termasuk pada kategori kurang baik (KB), dan 1 siswa atau 10% siswa termasuk pada kategori tidak baik (TB). Dari hasil diatas dapat diartikan sebagian besar siswa kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone terpengaruh oleh *game online* yang menyebabkan pembelajaran matematikanya menurun, sehingga dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik di kelas VII SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone dikategorikan Kurang Baik.

**Kata kunci : *game online*, prestasi belajar matematika.**

## ABSTRACT

### ANALYSIS OF HABITS TO PLAY ONLINE GAMES ON MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS IN CLASS VII OF LAMAHOLOT CATHOLIC SMPS 1912 WATOONE, ACADEMIC YEAR 2021/2022

FEBRIANUS SULAIMAN DOPONG

Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and  
Education, University of Flores, 2022, Supervisor I Yasintha Yenita Dhiki,  
S.Pd, M.Pd, Supervisor II Hilaria Melania Mbagho, S.Pd, M.Pd.

[amaebbydt@gmail.com](mailto:amaebbydt@gmail.com)

The purpose of this study was to determine the habit of playing online games on learning achievement in mathematics. The background things is the habit of children who often play online games.

This research is a descriptive qualitative research. The subjects of this study were the seventh grade students of SMPS Lamaholot Catholic 1912 Watoone, totaling 10 people. The factor studied was the habit of playing online games on mathematics learning achievement. Data collection methods used in this study were questionnaires and documentation. Data analysis used descriptive qualitative analysis with percentage technique.

The results of this study showed that of the 10 subjects studied, the habit of playing online games on mathematics learning achievement in class VII Lamaholot Catholic SMPS 1912 Watoone in the 2021/2022 academic year there is 1 student or 10% of students in the very good category (SB), 0 students or 0% included in the good category (B), 8 students or 80% of students included in the poor category (KB), and 1 student or 10% of students included in the bad category (TB). From the results above, it can be concluded that most of the seventh grade students of the 1912 Lamaholot Catholic Junior High School Watoone were affected by online games which caused their mathematics learning to decline, so it can be concluded that the habit of playing online games on the mathematics learning achievement of students in the seventh grade of the 1912 Lamaholot Catholic Junior High School Watoone is categorized as Poor.

**Keywords: online games, mathematics learning achievement.**

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTO .....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL xiii	
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Defenisi Operasional Judul .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Landasan Teori.....	7
1. Prestasi Belajar Matematika.....	7
2. <i>Game Online</i> .....	11
B. Penelitian Relevan.....	15
C. Kerangka Pikir.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	18
C. Subyek Penelitian.....	18
D. Sumber Data.....	19
E. Teknik Pengumpulan Data.....	19
F. Teknik Analisi Data .....	20

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>22</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	22
1. Profil Sekolah.....	22
2. Visi misi smps katolik Lamaholot 1912 watoone .....	23
3. Daftar nama guru dan pegawai SMPS katolik Lamaholot 1912 watoone .....	23
4. Keadaan Siswa .....	24
B. Pelaksanaan Penelitian.....	24
C. Hasil Penelitian .....	25
D. Analisis Data .....	28
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	36
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>38</b>
A. Kesimpulan .....	38
B. Saran .....	39

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	19
Tabel 3.2 Kualifikasi Presentasi Keaktifan Belajar Siswa.....	20
Tabel 4.1 Daftar Keadaan Guru Di SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone ....	23
Tabel 4.2 Daftar Keadaan Siswa SMPS Katolik Lamaholot 1912 Watoone.....	24
Tabel 4.3 Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Siswa .....	26
Tabel 4.4 Nama Kode Siswa.....	27
Tabel 4.5 Hasil Analisis Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	28
Tabel 4.6 Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	29
Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Prestasi Belajar Matematika .....	20
Tabel 4.8 Kategori prestasi Belajar Matematika.....	31
Tabel 4.9 Daftar Nilai Hasil Belajar Matematika .....	32
Tabel 4.10 Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar Matematika .....	33
Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket .....	34
Tabel 4.12 Kategori Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap .....	35
Prestasi Belajar Matematika.....	34



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	17
Gambar 4.1 Diagram Rekapitulasi Nilai Angket Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	29
Gambar 4.2 Diagram Rekapitulasi Nilai Angket Belajar Matematika .....	31
Gambar 4.3 Diagram Rekapitulasi Nilai Angket .....	35