

SKRIPSI

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2024M / 1445H**

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERDASARKAN
KESEHATAN MENTAL SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2024M / 1445H

ABSTRAK

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERDASARKAN KESEHATAN MENTAL SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui sebaran kecanduan game online siswa, kesehatan mental siswa, faktor yang mempengaruhi kesehatan mental siswa, dan hasil belajar matematika siswa yang mengalami kecanduan game online . Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XI yang berjumlah 98 siswa. Instrument yang digunakan yaitu skala kecanduan *game online*, skala kesehatan mental, dan tes belajar matematika. Hasil penelitian mendapati Sebaran Sebaran kecanduan game online dimana terdapat 13.3% (13) siswa pada kategori rendah, sebanyak 71.4% (70) siswa dengan kategori sedang dan 15.3% (15) siswa dengan kategori tinggi. Sebaran Kesehatan mental siswa yang mengalami kecanduan game online terdapat sebanyak 13.3% (2) siswa berada pada kategori rendah, sebanyak 46.6% (7) siswa berada pada kategori sedang, dan sebanyak 40% (6) siswa berada pada kategori tinggi. Sebaran kesehatan mental terdapat sebanyak 13.3% (2) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori fisik, sebanyak 13.3% (2) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori psikis, sebanyak 53.3 (8) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori sosial, dan sebanyak 53.3% (8) siswa memiliki kesehatan mental pada kategori religious. Faktor yang mempengaruhi kesehatan mental siswa yaitu keluarga, lingkungan dan teman sebaya, tekanan akademik, media sosial, dan bullying. Hasil belajar menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dengan taraf signifikan 9%

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Kesehatan Mental, Matematika .

ABSTRACT

ANALYSIS OF MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES BASED ON THE MENTAL HEALTH OF STUDENTS ADDICTED OF TO ONLINE GAMES

The focus of this research is to determine the distribution of online game addiction among students, students' mental health, factors affecting students' mental health, and the math learning outcomes of students experiencing online game addiction. This research employs a qualitative method with a case study approach. The subjects of this study were 98 students in the eleventh grade. The instruments used included an online game addiction scale, a mental health scale, and a math learning test. The results found the distribution of online game addiction, where 13.3% (13 students) were in the low category, 71.4% (70 students) were in the moderate category, and 15.3% (15 students) were in the high category. The distribution of mental health among students with online game addiction showed that 13.3% (2 students) were in the low category, 46.6% (7 students) were in the moderate category, and 40% (6 students) were in the high category. Regarding mental health distribution, 13.3% (2 students) had mental health issues in the physical category, 13.3% (2 students) had issues in the psychological category, 53.3% (8 students) had issues in the social category, and 53.3% (8 students) had issues in the religious category. Factors affecting students' mental health include family, environment, peer influence, academic pressure, social media, and bullying. The learning outcomes indicated that online game addiction did not significantly affect students' math performance, with a significance level of 9%.

Keywords: Online Gaming Addiction, Mental Health, and Mathematics.

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERDASARKAN
KESEHATAN MENTAL SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE***



Pembimbing I

Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.
NIP. 19750402 200604 2 001

Pembimbing II

Prof. Dr. Widodo Winarso, M. Pd.I.
NIP. 19850413 201101 1 011

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Nova Rizkiawati

NIM : 1808105140

Judul : Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kesehatan Mental Siswa Yang Kecanduan *Game Online*

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cirebon, Januari 2025

Pembimbing I

Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si.
NIP. 19750402 200604 2 001

Pembimbing II

Prof. Dr. Widodo Winarso, M. Pd.I.
NIP. 19850413 201101 1 011

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nova Rizkiawati

NIM : 1808105140

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kesehatan Mental Siswa Yang Kecanduan *Game Online*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Cirebon, 28 Januari 2025

Pembuat Pernyataan,

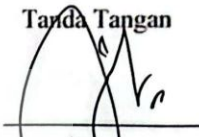
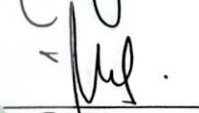
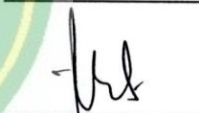


75AKX787983200
Nova Rizkiawati
NIM. 1808105140

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kesehatan Mental Siswa Yang Kecanduan *Game Online*” oleh Nova Rizkiawati NIM. 1808105140 telah di-munaqosah-kan pada tanggal 29 November 2024 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

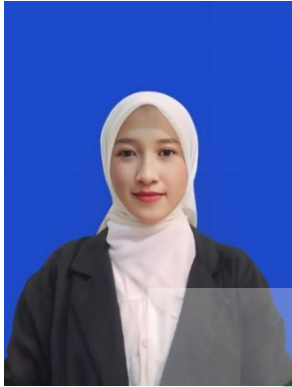
Tim Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd. NIP 19871216 201503 1 004	22 - 01 - 2025	
Sekretaris Jurusan Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si. NIP 19750402 200604 2 001	03 - 01 - 2025	
Penguji I Dr. Reza Oktiana Akbar, M.Pd. NIP 19811022 200501 1 001	02 - 01 - 2025	
Penguji II Arif Muchyidin, M.Si. NIP 19830806 201101 1 009	30 - 12 - 2024	
Pembimbing I Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si. NIP 19750402 200604 2 001	03 - 01 - 2025	
Pembimbing II Prof. Dr. Widodo Winarso, M. Pd. I. NIP 19850413 201101 1 011	07 - 01 - 2025	

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP 19720107 200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Nova Rizkiawati
Tempat/ Tanggal Lahir : Cirebon/14 November 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Kasid
Nama Ibu : Caryi
Telp./ HP : 083824513151
e-mail : novarizkiawati14@gmail.com

Alamat Lengkap : Dusun 01 RT 002 RW 001 Desa Dompok Wetan
Kecamatan Gebang Kabupaten Cirebon

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri 1 Dompok Wetan, lulus tahun 2012
2. MTs Negeri 1 Cirebon, lulus tahun 2015
3. MANegeri 4 Cirebon, lulus tahun 2018
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Analisis Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Kesehatan Mental Siswa Yang Kecanduan *Game Online* ” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H.Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., Dosen Pembimbing Iyang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Prof. Dr. Widodo Winarso, M. Pd. I., Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, saran dan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.

8. Bapak dan ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan, cinta, nasehat serta doa kepada saya. Terimakasih atas kasih sayang yang telah kalian berikan sehingga saya semangat dalam mengejar cita-cita saya.
9. Kakak dan ponakan kesayangan yang selalu memberikan uang dan makanan agar saya lebih semangat.
10. Aprillia Angel terimakasih selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah selama menjadi mahasiswa. Terimakasih selalu mengingatkan untuk selalu hidup bahagia dan selalu sehat.
11. Samirah Alhapidah, terimakasih selalu mengingatkan untuk tetap bertahan didunia, dan selalu menyemangati dan mengatakan dunia tidaklah jahat.
12. Naisah, terimakasih masih menjadi sahabat dari masa SMA sampai sekarang walaupun terpisah negara.
13. Semua sahabat dan teman seperjuangan di jurusan Tadris Matematika angkatan 2018 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 30 Januari 2025

Nova Rizkiawati

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran.....	xvii
Bab I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	5
1. 3. Pembatasan Masalah	5
1. 4. Rumusan Masalah.....	6
1. 5. Tujuan Penelitian	6
1. 6. Manfaat Penelitian	7
1. Teoritis.....	7
2. Praktis	7
Bab II TELAAH PUSTAKA.....	9
2. 1. Kajian Teori	9
2.1.1. Pengertian Kesehatan Mental	9
2.1.2. Karakteristik Kesehatan Mental.....	10
2.1.3. Faktor yang mempengaruhi kesehatan mental.....	13
2.1.4. Pengertian Kecanduan Game online.....	17
2.1.5. Kriteria Kecanduan Game online.....	18
2.1.6. Intensitas Kecanduan Game online.....	22
2.1.7. Dampak Kecanduan Game online	22
2.1.8. Pengertian Hasil Belajar Matematika	24
2. 2. Penelitian Yang Relevan.....	26
2.2.1. Penelitian Tentang Kecanduan Game online.....	26
2.2.2. Penelitian Tentang Kesehatan Mental	26

2. 3.	Kerangka Berfikir.....	27
Bab III	METODE PENELITIAN.....	29
3. 1.	Jenis Penelitian.....	29
3. 2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
3.2.1.	Tempat Penelitian	30
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	30
3. 3.	Subjek dan Objek Penelitian	32
3.3.1.	Subjek Penelitian	32
3.3.2.	Objek Penelitian.....	32
3. 4.	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1.	Angket/Kuersioner (skala).....	33
3.4.2.	Tes.....	34
3.4.3.	Wawancara.....	35
3. 5.	Instrumen Penelitian.....	35
3.5.1.	Skala Kecanduan Game online.....	35
3.5.2.	Skala Kesehatan Mental.....	37
3.5.3.	Instrument Tes Hasil Belajar	38
3. 6.	Teknik Analisis Instrumen.....	39
3.6.1.	Uji Validitas.....	39
3.6.2.	Uji Reliabilitas	44
3.6.3.	Uji Tingkat Kesukaran.....	45
3.6.4.	Uji Daya Beda.....	46
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	47
3.7.1.	Pengumpulan Data.....	48
3.7.2.	Reduksi data.....	48
3.7.3.	Penyajian data	48
3.7.4.	Penarikan Kesimpulan	48
3. 8.	Teknik Keabsahan Data	49
Bab IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4. 1.	Hasil Penelitian	50
4.1.1.	Sebaran kesehatn mental siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Negeri 1 Babakan	51

4.1.2.	Faktor yang mempengaruhi kesehatan mental siswa yang kecanduan game online.....	57
4.1.3.	Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Babakan Yang Mengalami Kecanduan Game online	61
4. 2.	Pembahasan.....	64
4.2.1.	Sebaran kesehatan mental siswa yang mengalami kecanduan game online di SMA Negeri 1 Babakan	64
4.2.2.	Faktor yang mempengaruhi kesehatan mental siswa yang kecanduan game online.....	65
4.2.3.	Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Babakan Yang Mengalami Kecanduan Game online	65
Bab V	PENUTUP.....	67
5. 1.	Kesimpulan	67
5. 2.	Saran.....	68
Daftar Pustaka		69
Lampiran-lampiran		76



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Karakteristik Kesehatan mental.....	12
Tabel III.1 Rencana Jadwal pelaksanaan Penelitian	31
Tabel III.2 Penskoran Skala Likert Kecanduan Game online Siswa	34
Tabel III.3 Penskoran Skala Kesehatan Mental	34
Tabel III.4 Kisi-kisi dan indikator Skala Kecanduan Game online	36
Tabel III.5 Tabel Kategori Skor Kecanduan Game online	36
Tabel III.6 Kisi-kisi dan indikator Kesehatan Mental.....	37
Tabel III.7 Kategori Skor Kesehatan Mental.....	38
Tabel III.8 Indikator Tes Hasil Belajar Matematika	39
Tabel III.9 Kategori uji validasi.....	39
Tabel III.10 Kategori Uji Aiken.....	40
Tabel III.11 Hasil Uji Validasi Skala Kecanduan Game online	41
Tabel III.12 Hasil Uji Validasi Skala Kesehatan Mental Siswa	42
Tabel III.13 Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar matematika	44
Tabel III.14 Kategori Uji Reliabilitas	44
Tabel III.15 Kategori Uji Tingkat Kesukaran	45
Tabel III.16 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Hasil Belajar Matematika	46
Tabel III.17 Kategori Uji Daya Beda.....	46
Tabel III.18 Hasil Uji Daya Beda Tes Hasil Belajar Matematika.....	47
Tabel IV.1 Deskripsi Data Kecanduan game online Siswa	50
Tabel IV.2 Kategori Kecanduan Game online siswa	50
Tabel IV.3 Pengkategorian Kecanduan Game online	52
Tabel IV.4 sebaran Skala Kecanduan Game online	54
Tabel IV.5 Sebaran Kesehatan Mental Siswa	55
Tabel IV.6 Skor Kesehatan Mental Siswa	56
Tabel IV.7 Hasil wawancara Faktor Kesehatan Mental Siswa (Keluarga)	57

Tabel IV.8 Hasil wawancara Faktor Kesehtan Mental Siswa (Lingkungan dan Teman Sebaya)	58
Tabel IV.9 Hasil wawancara Faktor Kesehtan Mental Siswa (Tekanan Akademis).....	59
Tabel IV.10 Hasil wawancara Faktor Kesehtan Mental Siswa (Media Sosial).....	60
Tabel IV.11 Hasil wawancara Faktor Kesehtan Mental Siswa (Bullying atau Perundungan)	61
Tabel IV.12 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Babakan-Ciebon	62
Tabel IV.13 Koefesiensi Regresi Linear Kecanduan Game online Terhadap Hasil belajar Matematika.....	63



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 Kerangka Berfikir	28
Gambar IV.1 Pengkategorian Sebaran Kecanduan Game online Siswa.....	53
Gambar IV.2 Grafik Kategori Kecanduan Game online Siswa	53
Gambar IV.3 Grafik Kategori Kesehatan Mental Siswa Pecandu Game online...	55
Gambar IV.4 Sebaran Skala Kesehatan Mental Pacandu Game online	56
Gambar IV.5 Grafik Tes Hasil Belajar Matematika Siswa.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Literatur Review	76
Lampiran 2 Kisi-Kisi Skala Kesehatan Mental Pecandu Game Online.....	84
Lampiran 3 Lembar Skala Kesehatan Mental Pecandu Game Online	85
Lampiran 4 Lembar Validasi Kesehatan Mental Pecandu Game Online	87
Lampiran 5 Lembar Validasi Kesehatan Mental Pecandu Game Online	90
Lampiran 6 Lembar Validasi Kesehatan Mental Pecandu Game Online	93
Lampiran 7 Lembar Validasi Kesehatan Mental Pecandu Game Online	96
Lampiran 8 Kisi-Kisi Skala Kecanduan Game Online	99
Lampiran 9 Lembar Skala Kecanduan Game Online	101
Lampiran 10 Lembar Validasi Skala Kecanduan Game Online	103
Lampiran 11 Lembar Validasi Skala Kecanduan Game Online	106
Lampiran 12 Lembar Validasi Skala Kecanduan Game Online	109
Lampiran 13 Lembar Validasi Skala Kecanduan Game Online	112
Lampiran 14 Pedoman Wawancara Siswa.....	115
Lampiran 15 Kategori Kecanduan Game Online.....	117
Lampiran 16 Dimensi Kategori Kecanduan Game Online	123
Lampiran 17 Sebaran Kesehatan Mental Siswa Pecandu Game Online.....	128
Lampiran 18 Hasil Kategori Kesehatan Mental Pecandu Game Online.....	129
Lampiran 19 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Siswa.....	133
Lampiran 20 Lembar Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika.....	136
Lampiran 21 Lembar Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika.....	139
Lampiran 22 Soal Tes Hasil Belajar Matematika	145
Lampiran 23 Hasil Wawancara Faktor Kesehatan Mental Siswa.....	146