

ABSTRAK

Anisa Amelia/2416.007/2020: “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas X TPM 1 SMK N 2 Payakumbuh Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi peneliti di SMK N 2 Payakumbuh. Peneliti mengamati bahwa siswa banyak yang bermain game online yaitu sebesar 80,56% yang pada umumnya mereka melupakan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar dan pada akhirnya membawa dampak buruk bagi siswa tersebut. Walaupun tidak sedikit dari mereka yang merupakan pemain *game online* tidak melupakan tugas sekolah mereka sebagai seorang pelajar. Bahkan siswa yang bermain *game online* masih mendapatkan nilai yang terbilang bagus dan memuaskan. Siswa yang bermain *game online* terkadang bisa memecahkan masalah dengan tepat dan benar serta menggunakan cara yang *simple* disebabkan mereka sudah terbiasa menggunakan beberapa strategi yang terdapat dalam *game online* yang dimainkannya. Karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan signifikan *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X TPM 1 SMK N 2 Payakumbuh? Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan *game online* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X TPM 1 SMK N 2 Payakumbuh.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan subjek penelitian, diman subjek penelitiannya adalah siswa kelas X TPM 1 sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket untuk mengetahui *game online*, sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematika diperoleh dari nilai ulangan harian siswa kelas X TPM 1 SMK N 2 Payakumbuh.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $r_{hitung} = 0.363$ dengan $t_{hitung} = 2.212$, maka hipotesis diterima serta koefisien determinasi sebesar 13.1769 %. Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki hubungan tapi tidak signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Adapun tingkat hubungan kedua variabel penelitian ini berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r yaitu pada tingkat $0.20 < 0.363 < 0.399$ sehingga korelasi antara kedua variabel rendah.