

ABSTRAK

Rahmadila. 2414052. Hubungan Game Online Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2018/2019. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Bukittinggi 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi peneliti pada tanggal 17 Mei 2018 di SMP N 1 Ampek Angkek. Peneliti mengamati bahwa siswa/i banyak yang bermain *game online* yaitu sebanyak 49,8% 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 memiliki pikiran sendiri yang menyebabkan dia bisa mengambil suatu keputusan yang lebih tepat dan lebih berfikir kritis untuk menentukan suatu pilihan karena mereka sudah sering menggunakan beberapa strategi yang terdapat dalam *game online* yang dimainkannya. Karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan *game online* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan signifikan *game online* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek? Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan signifikan *game online* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa yang bermain *game online* yaitu sebanyak 114 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling* dan jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 29 siswa atau 25% dari jumlah populasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan uji tes kemampuan berpikir kritis yang digunakan untuk mengetahui hubungan *game online* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $r_{hitung} = 0,0688$ dengan $t_{hitung} = 0,35844$, maka diterima H_0 serta koefisien determinasi sebesar 0,47%. Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki hubungan tapi tidak signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Adapun tingkat hubungan kedua variabel penelitian ini berdasarkan interpretasi koefisien korelasi nilai r yaitu pada tingkat $0,00 < 0,068 < 0,199$ sehingga korelasi antara kedua variabel sangat rendah atau sangat lemah.