PENGARUH MINAT BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 3 PURWOKERTO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh :
ARIF PRAYOGO
NIM. 1522407008

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Arif Prayogo

NIM : 1522407008

Jenjang : S-1

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019"** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 20 Mei 2019

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Arif Prayogo

NIM. 1522407008

IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto
Telp : 0281-635624, 628250, Fak. 0281-63655

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

PENGARUH MINAT BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 3 PURWOKERTO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Yang disusun oleh : Arif Prayogo, NIM : 1522407008, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah diujikan pada hari : Selasa, Tanggal : 9 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji Skripsi

Penguji I / Ketua Sidang / Pembimbing,	Penguji II/ Sekretaris Sidang,
Dr. Mutijah, S.Pd, M.Si	Dr. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19720504 200604 2 024	NIP. 19801215 200501 1 003

Penguji Utama,

Dr. Maria Ulpah, S.Si, M.Si
NIP. 19801115 200501 2 004

Mengetahui :

Dekan,

Dr. H. Siswito, M.Ag
NIP. 19710424 199903 1 002

IAIN PURWOKERTO

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari mahasiswa :

Nama	: Arif Prayogo
NIM	: 1522407008
Jurusan/Prodi	: Tadris Matematika
Judul Skripsi	: Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut di atas dapat dimunaqosahkan. Demikian atas perhatian bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalam'alaikum. Wr. Wb

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 10 Mei 2019
Dosen Pembimbing

Dr. Mutijah, S.Pd, M.Si
NIP. 19720504 200604 2 024

PENGARUH MINAT BERMAIN *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS VIII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 3 PURWOKERTO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

ARIF PRAYOGO
NIM. 1522407008

Jurusan S1 Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, perkembangan perangkat *mobile* juga berkembang dengan pesat. Salah satu contoh adalah perkembangan perangkat *mobile* berbasis *android*. Tak dapat dihindari juga perkembangan *game* pada *mobile* yang menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa , salah satunya adalah *game mobile legends.* Tak terkecuali di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto yang juga mempunyai siswa yang memainkan *game mobile legends* cukup banyak berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dari penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto dengan jumlah 106 siswa. Dengan teknik *proportipate stratified random sampling* maka ditentukan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 85 siswa. Teknik pengambilan datanya menggunakan angket, dan tes kemampuan *problem solving*. Sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rumus regresi linear sederhana.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan besarnya nila sig. < 0,05 dan koefisien determinasi sebesar 0,048, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebesar 4,8 % sedangkan 95,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk yakni $\widehat{Y}$ = 65, 453 + 0,087 X , jadi kemampuan *problem solving* siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat bermain *game mobile legends* sebanyak 0,087.

Kata Kunci : Minat , *Game,* Kemampuan, *Problem*

MOTTO

Keep Calm and Pray to Allah S.W.T

Berperasangka baiklah kepada rencana Allah karena rencana Allah lebih baik dari rencana hamba-Nya.

IAIN PURWOKERTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin

Dengan segala nikmat, karunia dan ridho Allah SWT skripsi ini mampu terselesaikan.

Ku persembahkan dan ku hadiahkan karya ini kepada

orang-orang yang telah memberi arti dalam hidupku

Ayahanda Tursino dan Ibunda Patiyah tercinta

Terimakasih untuk semangat dan kasih sayangmu yang selalu mengiringi setiap nafasku dengan untaian do'a.

Dosen dan Bapak Ibu guruku yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk mengajar dan mendidik ku. Semoga ilmu yang diberikan bermanfaat.

Teman-teman santri Al-Amin yang telah membantuku dalam segala hal susah maupun senang.

Keluarga besar TMA-A angkatan 2015 yang selalu kompak

Kawan –kawan HMJ Tadris 2017

Terimakasih atas motivasi dan kebersamaan kalian

IAIN PURWOKERTO

Almamaterku tercinta, IAIN Purwokerto

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019"** sebagai perwujudan Tri Darma Perguruan Tinggi.

salah satunya yaitu melaksanakan penelitian. Sholawat dan salam tetap tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai *suri tauladan* terbaik, keluarga dan para sahabatnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umatnya.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, arahan, motivasi dan kerjasama dari berbagai pihak serta berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. Suwito, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. Dr. Maria Ulpah, S.Si, M.Si., selaku Ketua Jurusan / Ketua Program Studi Tadris Matematika.
4. Dr. Mutijah, S.Pd, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Drs. Ibnu Mukti, M. Pd. I., dan Permata Ulfah, S. E., Pengasuh Pondok Pesantren Al-Qur'an Al-Amin Pabuaran, Prompong, dan Purwanegara Purwokerto yang telah mencurahkan kasih sayang serta memberikan banyak ilmunya kepada santri-santrinya.

IAIN PURWOKERTO

6. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi, do'a dan nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pendidikan selama penulis menempuh studi di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
8. Sugeng, S.Ag., Kepala Sekola dan segenap guru serta karyawan SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto atas keramahan dan kerjasamanya dalam membantu proses penyusunan skripsi ini.
9. Ratna Sari, S.Pd. Guru kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Tidak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih, melainkan hanya do'a semoga amal baiknya diterima oleh Allah SWT dan dicatat sebagai amal shaleh.

Akhirnya kepada Allah SWT, penulis kembalikan dengan selalu memohon hidayah, taufiq serta ampunan-Nya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 20 Mei 2019
Penulis,

Arif Prayogo
NIM. 1522407008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PENGESAHAN iii
NOTA DINAS BIMBINGAN iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Definisi Operasional 5
C. Rumusan masalah 7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7
E. Kajian Pustaka 8
F. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Minat Bermain 11
1. Pengertian Minat 11
2. Unsur Minat 12
3. Fungsi Minat 12
4. Pengertian Bermain 13
B. *Game Mobile Legends* 14
1. Pengertian *Game* 14
2. Jenis-Jenis *Game* 14

IAIN PURWOKERTO

3. Dampak Penggunaan *game* 16
4. *Game Mobile Legends* 19
5. Indikator Minat Bermain G*ame Mobile Legends* 21
C. Kemampuan *Problem Solving* 22
1. Pengertian *Problem* (Masalah) 22
2. Jenis-Jenis Masalah dalam Matematika 23
3. Pengertian *Problem Solving* (Pemecahan Masalah) 25
4. Karakteristik *Problem Solving* 28
5. Faktor *Problem Solving* 30
6. Langkah-Langkah *Problem Solving* 33
7. Indikator Kemampuan *problem Solving* 35
D. Rumusan Masalah 36
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 37
B. Waktu dan Tempat Penelitian 38
C. Populasi dan Sampel 38
D. Variabel dan Indikator Penelitian 41
E. Teknik Pengumpulan Data 43
F. Teknik Analisis Data 48
BAB IV PEMBAHSAN HASIL PENELITIAN
A. Penyajian Data 55
B. Analisis Data 66
C. Pembahasan 73
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76
C. Kata Penutup 77
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto 39
Tabel 3.2 Sampel Kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto 40
Tabel 3.3 Variabel dan Indikator Variabel 42
Tabel 3.4 Alternatif Jawaban dan Penskoran Angket 43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Bermain *Game Mobile Legends* 44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Kemampuan *Problem Solving* 44
Tabel 3.7 Kategori Distribusi 53

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Minat Bermain *Game Mobile Legends* 56
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Kemampuan *Problem Solving* Siswa 58
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Bermain *Game Mobile Legends* 59
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan *Problem Solving* 59
Tabel 4.5 Skor Jawaban Responden 61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas 64
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas 65
Tabel 4.8 Hasil Uji Keberatian Regresi 66
Tabel 4.9 Statistika Deskriptif Minat Bermain *Game Mobile Legends* 67
Tabel 4.10 Kategorisasi Minat Bermain *Game Mobile Legends* 67
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Minat Bermain *Game Mobile Legends* 68
Tabel 4.12 Statistika Deskriptif Kemampuan *Problem Solving* 69
Tabel 4.13 Kategorisasi Kemampuan *Problem Solving* 69
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Kemampuan *Problem Solving* 70
Tabel 4.15 *Coefficients* 71
Tabel 4.16 *Model Summary* 72
Tabel 4.17 *Anova* 73

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Prosentase Minat Bermain *Game Mobile Legends* 68
Gambar 4.2 Prosentase kemampuan problem solving siswa 70

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Variabel
Lampiran 2 Angket Sebelum Validitas
Lampiran 3 Angket Setelah Validitas
Lampiran 4 Soal Sebelum Validitas
Lampiran 5 Soal Setelah Validitas
Lampiran 6 Hasil Jawaban Angket Validitas
Lampiran 7 Uji Validitas Angket
Lampiran 8 Hasil Jawaban Tes Validitas
Lampiran 9 Uji Validitas Soal
Lampiran 10 Data Galat Taksiran
Lampiran 11 Distibusi Frekuensi Minat Bermain *Game Mobile Legends*
Lampiran 12 Distribusi Frekuensi Kemampuan *Problem Solving* Siswa
Lampiran 13 Gambaran Umum Sekolah
Lampiran 14 Foto Kegiatan

IAIN PURWOKERTO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke 21 dikenal dengan abad globalisasi dan abad teknologi informasi. Abad 21 ditandai dengan perubahan dan pergeseran dalam segala bidang yang berlangsung secara cepat serta akan mempengaruhi kehidupan manusia. Baik bidang sosial, politik, maupun teknologi informatika.

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, perkembangan perangkat *mobile* juga berkembang dengan pesat. Salah satu contoh adalah perkembangan perangkat *mobile* berbasis *android.* Saat ini hampir sebagian besar perangkat *mobile* yang beredar di pasaran dan paling diminati adalah perangkat *mobile* berbasis android, baik dalam bentuk *smartphone, tablet* maupun *gadget* lain yang berbasis android. Perusahaan riset International Data Corporation (IDC) menerbitkan laporan mengenai data penjualan *smartphone* sepanjang 2015. Laporan tersebut menyebutkan bahwa hingga tahun lalu berakhir, pengiriman *smartphone* secara global mencapai angka 1,43 miliar unit. Angka ini menunjukan peningkatan 10,1% dibandingkan tahun lalu. Pada Kuartal keempat 2015, pengiriman *smartphone* mencapai 399,5 Juta unit, atau meningkat 5,7% dibandingkan dengan periode tiga bulan terakhir 2014.[1]

Menurut Piliang dalam Pitaloka menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain.[2] Seiring berkembangnya kehidupan manusia ke arah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi

[1] https://id.techinasia.com/idc-penjualan-smartphone-2015. Diakses pada 01 Oktober 2018, pada pukul 18.50

[2] Pitaloka, A. A.*Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolang, Kabupaten Sragen tahun 2013*, (Solo:Vol.3 No.1, 2013)

cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkutat dengan buku pelajaran.

Pada zaman sekarang, g*ame* menjadi daya tarik sendiri, bahkan banyak menjadi kecanduan g*ame*. Banyak siswa lebih banyak bermain g*ame* daripada belajar tentang mata pelajaran di sekolah. Apalagi sekarang banyak s*martphone* yang sudah menjamur dimana-mana, hal ini mendukung dalam memainkan g*ame.* Tak terkecuali *Game* yang sekarang menjadi tenar dikalangan pelajar yaitu g*ame Mobile Legend.* Bahkan sering diadakannya kompetensi dalam g*ame* ini. Bahkan dalam tahan ASIAN Games 2018 yang diselenggrakan di Indonesia permainan jenis ini dipertandingkan.

Perkembangan teknologi juga merambah ke dunia pendidikan, hal ini terasa dari banyak siswa yang mempunyai *smartphone.* Tak hanya digunakan untuk mencari informasi pendidikan namun *smartphone* ini juga digunakan untuk media hiburan bagi mereka. Salah satu media hiburan mereka dengan meng-*install game online* .

Game online merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan komputer.[3] *Game online* memungkinkan suatu pemain *game* untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak baik dalam bentuk permainan ataupun berkirim pesan.

Game online yang sangat digandrungi oleh pelajar adalah *game* berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*). Jenis g*ame online* ini menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Salah satu jenis g*ame online* berbasis MOBA adalah *mobile legends.*

Disadari atau tidak, game dapat merubah pola hidup sesorang, dari sikap, perilaku mereka. Tak sadar mereka menjadi lebih menyendiri dan menutup dirinya dari lingkungan luar. Mereka akan lebih banyak

[3] https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/ diakses pada 2 Oktober 2018 Pukul 09.21

menghabiskan waktunya untuk bermain *game online.* Hal ini disebabkan karena anak akan lebih senang untuk melakukan sesuatu yang membuat mereka terhibur.[4]

Dari berbagai peranan dan fungsi *game online* yang diberikan kepada anak, semuanya tidak lepas dari munculnya berbagai efek, baik efek negatif dan positif. Munculnya perilaku sosial atau anti-sosial pada akhir-akhir ini sering dicurigai sebagai akaibat pengaruh dari *game online.* Kecurigaan ini mendorong diadakannya penelitian ilmiah untuk mengungkap tentang dampak bermain *game online*. Sebagian besar kesimpulan dari dampak bermain *game online* adalah dampak negatif namun tak dapat dipungkiri *game online* juga memberikan dampak positif. Bahwa hal ini semuanya dikembalikan pada anak, lingkungan dan peran orang tua.

Dengan demikian peran orang tualah hendaknya sangat perlu karena merupakan pihak yang paling dekat dengan anak. Orang tua harus membimbing dan mengendalikan waktu bermain *game online* dari anak-anaknya sehingga anak dapat memperoleh pendidikan dari kegiatan yang mereka lakukan diluar sekolah.

Banyak yang beranggapan g*ame online* hanya memberikan efek negatif bagi pemainnya, seperti menjadi malas belajar maupun menjadi anti sosial. Namun menurut penelitian dilakukan oleh Suryanto mengatakan bahwa dampak positif bermain g*ame online* adalah cepat menyelesaikan permasalahan (*Problem Solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah / level dalam bermain g*ame online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait *problem solving* yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.[5]

---

[4] Mayke.S Tedja Sputra, *Bermain, mainan dan Permainan,* (Jakarta : Grasindo, 2005). Hlm. 109

[5] Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorm FISIP Volume 2 No.2*, 8.

Dalam *game mobile legends* setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan *skill hero.* Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari *hero* lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan *hero* lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan *hero* lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam *problem solving.*

Begitu juga dengan minat anak dalam bermain *game,* menurut Hilgard yang dikutip oleh Slameto menyatakan " *Interst is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content."* Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati sesorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.[6] Tanpa adanya minat bermain *game,* media tersebut tidak akan berpengaruh terhadap apapun. Sebab anak yang memiliki minat pada subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut sehingga dapat menjadi kebiasaan melakukan kegiatan tersebut.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bersifat formal, dimana dalam tempat tersebut diadakan kegiatan pendidikan yang secara teratur, sistematis, mempunyai tanggung jawab perpanjangan kurun waktu tertentu guna untuk memberikan pendidikan sesuai jenjangnya mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, dilaksanakan berdasarkan aturan resmi yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto adalah salah satu lembaga yang pendidikan tingkat menengah pertama yang bersifat formal di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Keminbud) dan juga dinaungi oleh Majelis Dikdasmen Muhammadiyah (Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah) PDM Banyumas. SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto ini terletak di desa Bancarkembar kecamatan Purwokerto Utara

[6] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta1987). Hlm.187.

kabupaten Banyumas, dan merupakan SMP Muhammadiyah terakhir di Purwokerto.

Dalam hal ini setelah penulis melakukan observasi pendahuluan dan juga wawancara pertama pada tanggal 15 Oktober 2018 dengan Bapak H. Sugeng S. Ag selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto. Menurut beliau siswa kebanyakan sudah dipegangi *smartphone* oleh orang tuanya. Hal ini menyebabkan siswa untuk meng-*install* berbagai aplikasi maupun permainan. Tak dapat dipungkiri mereka juga dapat meng-*install game online* berbasis MOBA atau yang sekarang lebih banyak dimainkan adalah *Mobile Legends.* Siswa akan merasa senang saat memainkan *game,* sehingga terkadang dapat melalaikan waktu untuk belajar. Namun semua itu adalah tanggung jawab semua pihak, bukan hanya dari sekolah saja namun juga peran orang tua dalam mengkontrol anaknya dalam bermain *game.*[7]

Dari observasi awal, di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto menunjukan bahwa siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap *game,* khususnya *game mobile legends* . Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Minat Bermain *Game Mobile Legends* terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019".

IAIN PURWOKERTO

B. Definisi Operasional

Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Minat Bermain *Game Mobile Legends* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019". Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman judul di atas, maka penulis akan tegaskan pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul di atas.

[7] Hasil wawacara dengan Bpk. Sugeng, S.Ag pada tanggal 15 Oktober 2018

1. Minat Bermain *game mobile legends.*

Menurut Slameto, Minat merupakan suatu rasa lebih terhadap dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.[8]

Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah, keinginan. Sedangkan menurut Muhibin Syah dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.[9]

Bermain ialah suatu aktifitas dan kualiti fikiran dalam terlibat dengan pandangan dunia sesorang. Bermain merujuk kepada berbagai kegiatan sukarela, termotivasi instrinstik yang biasanya berkait dengan kesenangan.[10]

Game Mobile legends merupakan *game* berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena)* menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Dalam penelitian ini, *Mobile legends* adalah *game* yang dimainkan dalam *smartphone* berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang di dalamnya para pemain berusaha untuk mengalahkan tim lain dengan cara menghancurkan menara lawan.[11]

Minat bermain *game mobile legends* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu sikap atau ketertarikan siswa atau peserta didik dalam bermain *game mobile legends* tanpa ada paksaan dari orang lain.

2. Kemampuan *Problem Solving*

Menurut Krullik dan Rudnik mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan proses di mana individu menggunakan pengetahuan,

---

[8] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), Hlm., 180.

[9] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994) , Hlm., 656

[10] https://ms.m.wikipedia.org/wiki/bermain. Diakses pada 02 Oktober 2018, pada pukul 05.54

[11] https://id.m.Wikipedia.org/wiki/mobile_legends:_bang_bang. Diakses pada 02 Oktober 2018 Pukul 09.42

keterampilan dan pemahaman yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah pada situasi yang belum dikenalnya.[12]

Kemampuan *problem solving* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai atau diselesaikan.

3. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 3 Purwokerto

SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto adalah salah satu lembaga yang pendidikan tingkat menengah pertama yang bersifat formal dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Keminbud) dan juga dinaungi oleh Majelis Dikdasmen Muhammadiyah (Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah) PDM Banyumas. SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto ini terletak di desa Bancarkembar kecamatan Purwokerto Utara kabupaten Banyumas, dan merupakan SMP Muhammadiyah terekahir di Purwokerto.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah

1. Seberapa besar minat bermain *game mobile legends* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 PurwokertoTahun Pelajaran 2018/2019?
2. Seberapa besar kemampuan problem solving siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana pengaruh minat bermain game mobile legends terhadap kemampuan problem solving siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk Mendeskripsikan pengaruh minat bermain *game*

[12] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa* , (Bandung:PT Refika Aditama, 2018), Hlm.43.

mobilelegends terhadap kemampuan *problem solving* siswa di Sekolah Menengah Pertama 9 Purwokerto.

2. Manfaat Penelitian
   a. Bagi Siswa

      Berguna unutuk menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar terutama pada kemampuan *Problem solving.*
   b. Bagi guru

      Peneilitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau rujukan dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan *problem solving*
   c. Bagi Peneliti lain atau pembaca

      Dapat sebagai bahan informasi tentang pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving.*

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkapkan teori-teori yang relevan dalam permasalahan yang akan di teliti. Dalam hal ini peneliti telah melakukan beberapa tinjauan terhadap karya ilmiah lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Aji Munandar melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Minat Menonton Fil Kartun Serial Upin dan Ipin Terhadap Akhlak Siswa di Sekolah Dasar Negeri Kalkudi 02, Kecamatan Adipala Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2015/2016". Dari Skripsi ini menerangkan tentang minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Hal ini sama dengan penelitian yang peneliti ajukan. Adapun perbedaan antara penulis dengan saudara Aji Munandar terletak pada subjek dan objek penelitiannya.[13]

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Nico Suryanto berjudul "Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game* Online dikalangan Pelajar",

[13]Aji Munandar, *Pengaruh Minat Menonton Film Kartun Serial Upin dan Ipin Terhadap Akhlak Siswa di Sekolah Dasar Negeri Kalikudi 02 Kecamatan Adipala Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Purwokerto: Skripsi IAIN Purwokerto, 2016), hlm. vi.

dari hasil penelitiannya, Rahmad mengatakan bahwa rata-rata pemain ketika belajar di kelas cepat menyelesaikan soal pemecahan masalah (*Problem Solving*). Adapun perbedaan antara penulis dengan Rahmad Nico terletak pada spesifikasi penelitian.[14]

Bambang Suteng Sulasmon melakukan penelitian dengan judul " Problem Solving : Signifikansi, Pengertian dan Ragamnya". Dalam jurnal ini menjelaskan tentang pengertian dan macam-macam masalah serta indikator-indikator dalam kemampuan pemecahan masalah.[15]

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika skripsi merupakan kerangka skripsi yang maksudnya memberi petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dari awal hingga akhir dan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap skripsi ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Pada bagian awal skripsi terdapat halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel. Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam BAB I sampai BAB V.

BAB I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan skripsi.

BAB II Landasan Teori, memaparkan tentang minat bemain *game mobilelegends* dan kemampuan *problem solving* siswa, serta SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

---

[14] Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorm FISIP Volume 2 No.2*, 8.

[15] Sulasmono, B. (2012). Problem Solving: Signifikansi, Pengertian, Dan Ragamnya. *Satya Widya*, *28*(2), 155-166.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, berisi tentang analisis hasil penelitian yang meliputi hasil uji validitas dan uji reliabilitas, uji linearitas, uji homogenitas, uji normalitas, uji keberartian regresi, analisis regresi linear dan pembahasan mengenai pengaruh minat bermain *game mobilelegnds* terhadap kemampuan *problem solving* siswa SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto.

BAB V Penutup, yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan kata penutup. Bagian terakhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Minat Bermain

1. Pengertian Minat

Doyle fryer sebagaimana yang dikutip oleh Wayan Nurkancana, minat merupakan gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu. Minat yang timbul dari kebutuhan merupakan pendorong bagi anak dalam melaksanakan usahanya. Jadi dapat dilihat bahwa minat adalah sangat peting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha karena tak memerlukan dorongan dari luar.[16]

Menurut Slameto, Minat merupakan suatu rasa lebih terhadap dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.[17] Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat juga dapat diartikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati sesorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan senang. Jadi berbeda dengan perhatiaan karena perhatiaan sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, berebeda dengan minat yang selalu diikuti dengan perasaan senang dan memperoleh kepuasan.

Sedangkan menurut kamus besar bahasa indonesia, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah,

---

[16] Wayan Nurkarcana, Samartaman, *Evaluasi Pendidikan* ,(Surabaya : Usaha Nasional, 1983), Hlm.229

[17] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), Hlm., 180.

keinginan.[18] Sedangkan menurut Muhibin Syah dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar menyatakan bahwa minat merupakan kenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.[19]

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya,dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas, siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan minat adalah dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang mengarahkan aktifitas untuk mencapai tujuan tanpa ada paksaan dari orang lain.

2. Unsur Minat

Unsur-unsur minat merupakan faktor-faktor yang menjadi indikator keberlangsungan minat dalam diri seseorang. Menurut slameto memaparkan beberapa unsur dalam minat meliputi

a. Perasaan ketertarikan

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan bahwa siswa akan lebih menyukai suatu hal daripada hal lain. Siswa yang mempunyai ketertarikan pada suatu subjek tertentu cenderung akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

b. Motivasi

Motivasi merupakan suatu yang menggerakan atau mendorong seseorang atau kelompok orang, untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.[20]

---

[18] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1994) , Hlm., 656

[19] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta; Logos, 1999), Hlm. 136.

[20] Anton Irianto, *Kunci Sukses yang Tak Pernah Gagal*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), Hlm. 53.

3. Fungsi Minat

Minat merupakan merupakan faktor pendorong yang besar bagi anak didik dalam melaksanakan usahanya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Dengan demikian, jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan karena merupakan sumber usaha anak didik.[21] Siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia tidak akan memperoleh kepuasan dalam belajar.

4. Pengertian Bermain.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.[22]

Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan pendidikan peserta didik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk peserta didik.

Bermain ialah suatu aktifitas dan kualiti fikiran dalam terlibat dengan pandangan dunia sesorang. Bermain merujuk kepada berbagai kegiatan sukarela, termotivasi instrinstik yang biasanya berkait dengan kesenangan.[23]

IAIN PURWOKERTO

Bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia mereka sendiri.[24]

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Bermain dapat diartikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain

---

[21] Wayan Nurkarcana, Samartaman, *Evaluasi Pendidikan* ,... ,Hal. 225

[22] Anggani subondo, *Sumber dan Alat Permainan (untuk pendidikan anak usia dini)* , (Jakarta:Grasindo, 2000), Hlm. 1.

[23] https://ms.m.wikipedia.org/wiki/bermain. Diakses pada 02 Oktober 2018, pada pukul 05.54

[24] Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Lampung:Guepedia, 2018), Hlm. 32.

yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengerjakan atau melakukan sesuatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapat kesenangan.[25]

Jadi minat bermain diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan dalam bermain sesuatu. Sikap yang dimiliki oleh siswa yang mengutamakan atau memusatkan perhatian pada sesuatu tanpa ada paksaan orang lain dalam hal bermain.

B. *Game Mobile Legends.*

1. Pengertian *game*

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan-peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi.

Menurut Fauzi, *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan kegiatan kita sehari-hari.[26]

Sedangkan menurut Ivan C. Sibero, *game* diartikan dengan suatu aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

Dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh dalam kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada merupakan hal yang dapat membuat kecanduan kepada orang yang memainkannya, serta dapat menjadi alat *refresing* penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah kita lalui.

2. Jenis-jenis *game*

Jenis *game* mungkin sangat banyak dan bervariatif, dari media untuk memainkannya yang berbeda, cara bermain, jumlah pemain. Berikut ini beberapa jenis *game* yaitu

IAIN PURWOKERTO

---

[25] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ... , Hlm.235

[26] Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Contruct 2*, (Malang,2018), Hlm.1.

a. *Action games*

Biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki, balapan dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda. Dalam *game* ini terdapat banyak aksi di mana pemain harus memiliki keterampilan dan reaksi cepat untuk menghindar musuh dan rintangan serta menyerang lawan.

b. *Real Time Strategi (RTS)*

Tipe *game* ini masuk dalam jenis *games* strategi. Jenis game yang mengharuskan pemainnya menggunkan taktik dan strategi untuk lebih jeli dalam melihat setiap peluang. *Real Time Strategi* memungkinkan kita dapat mengendalikan pasukan secara langsung, dari mencari sumber daya dan menghancurkan secara langsung. Semua pertandingan ini dapat disaksikan secara langsung.

c. *Role Playing Games (RPG)*

Kebanyakan jenis *game* ini melibatkan masalah taktik, strategi, logika dan eksplorasi atau penjelajahan. Seringnya juga melibatkan teka-teki dan masalah ekonomi karena dalam *games* ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk *update* senjata maupun *skill hero.*

d. *Real World Simulation*

Meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Games* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik, taktik, tetapi tidak mencangkup masalah eksplorasi, ekonomi, dan konseptual.

e. *Adventure Games*

Mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang melibatkan masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang. Pada umumnya jenis *games* ini membuat pemain harus mengelilingi tempat yang telah di desain sedemikian rupa, seperti sebuah istana, ataupun planet yang sangat jauh. Pemain

IAIN PURWOKERTO

melakukan navigasi suatu area, mencari pesan-pesan rahasia, memperoleh obyek yang memiliki kemampuan yang bervariasi, bertempur dengan musuh dan lain sebagainya.

f. *Puzzle Games*

Ditunjukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut logika, pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, ataupun melewati labirin yang biasanya dibatasi oleh waktu.

g. *Slide Scrolling Games.*

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping mengikuti dengan gerakan *background.* Biasaya jenis *games* ini hanya melewati rintangan dan mengalahkan musuh.

h. *Fighting Games.*

Merupakan jenis *games* yang intinya harus mengalahkan bahkan membunuh lawan tandingnya dalam sebuah pertandingan *battle.*

i. *Sports Games*

Jenis *game* bertema olahraga dengan sistem, aturan dan cara permaiann akan berbeda tergantung dengan jenis olahraga yang menjadi tema *game.*

IAIN PURWOKERTO

3. Dampak Penggunaan *Game*

Segala sesuatu pasti mempunyai dampak positif maupun negatif bagi seseorang yang masuk ke dalamnya. Tak berbeda halnya dengan *game,* satu sisi memberikan dampak negatif namun di sisi lain juga memberikan dampak positif.

a. Dampak Positif

1) Melatih fisik

Ada banyak jenis permainan *game,* salah satunya *game* yang memerlukan beberapa aktivitas dan gerakan fisik. Misalnya menari, bermain gitar maupun bermain drum. Orang tua bisa

memilih metode atau jenis *game* ini agar anak-anak lebih banyak bergerak dengan cara yang menyenangkan.

2) Kebugaran dan Nutrisi

Banyak jenis *game* yang menggabungkan kebugaran, nutrisi, dan hidup sehat untuk menjadi tujuan utama permainan. Jenis *game* ini menyimulasikan jenis-jenis olahraga yang menjadi alternatif latihan di luar ruangan. Misalnya *game tinju, lari, dan tenis.* Ini akan memamcing permainan menurunkan berat badan dan mempertahankan gaya hidup sehat.

3) Melatih Ketangkasan.

Bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan pemain. Banyak jenis *game* yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata pemain.

4) Keterampilan sosial.

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak. Bahkan, anak-anak berpotensi depresi. Mungkin membina hubungan sosial melaui pemain *game* akan lebih cepat. Dengan *game online* misalnya, anak-anak akan lebih mengenal lebih banyak orang dan menambah jumlah temannya.

5) Meningkatkan kemampuan belajar.

Kompleksitas dari *game* memberikan pemain berkesempatan dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan penalarannya. *Game* telah berkembang ke titik dimana pengguna harus mengambil kendali dan berfikir untuk diri mereka sendiri. Pemain juga perlu mengambil alih kendali dan memasukan perintah sederhana melalui pengontrol *game.* Seringkali *game* menuntut pemain untuk memecahkan teka-taki dan mengembangkan logika.

IAIN PURWOKERTO

6) Meningkatkan Sportivitas

Sportif atau *fair play* adalah nilai-nilai yang dikembangkan dalam kompetensi *game*. Pada *game online*, setiap pemain akan bersaing secara teratur satu sama lainnya. Pemain tidak bisa secara curang, karena sistem akan mengidentifikasi sebagai kecurangan dan akan mendapatkan sangsi.

7) Mengurangi stres dan membuat bahagia.

Salah satu kenyataan dalam bermain *game* adalah membuat pemain akan merasa bahagia dan akan mengurangi rasa stres. Tekanan belajar yang padat dan kegiatan ekstrakurikuler yang banyak seringkali membuat anak akan menjadi stres. *Game* akan menawarkan *outlet* untuk mengurangi tingkat stres mereka.

b. Dampak Negatif

1) Kurang tidur

Banyak pemain *game* mengorbankan watunya untuk bermain *game*, bahkan watu tidurnya untuk digunakan bermain *game*. Pecandu *game* yang kurang tidur akan membahayakan kesehatannya.

2) Isolasi diri

Seseorang pemain *game* yang berlebihan akan memilih untuk mengisolasikan dirinya dari dunia luar. Dia cenderung akan mengasingkan diri dari teman dan keluarga. Orang itu lebih asyik dengan *game*-nya. Ketidakpedulian seseorang terhadap lingkungan akan menimbulkan masalah sosial nantinya. Baginya, interaksi dengan tokok-tokoh *hero* dalam *game* lebih berarti dibandingkan dengan interaksi dengan orang disekitarnya.

3) Depresi

Meskipun pecandu *game* tidak menyadari awal dirinya despresi. Namun perlahan penyakit ini akan meresap cepat ketika dia merasa diperbudak oleh kecanduaanya sendiri. Hanya ketika seseorang berhenti bermain, kemudian berfikir tentang waktu-

IAIN PURWOKERTO

waktu yang telah dia lewatkan begitu saja, baru oarang itu menyesalinya dan berujung pada depresi.

4) Perilaku Agresif

Game menjadi ajang melepasakan agresivitas dalam diri seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada akhirnya juga tanpa mereka sadari mereka praktekan dalam kehidupan nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola perilaku agresif yang tidak biasa.[27]

4. *Game Mobile legends.*

Mobile Legends adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*.[28] *Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moontoon developer* yang dimainkan di *platform mobile Android* dan iOS.[29] *Game* MOBA satu ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016.

Game ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi dua tim. *Game* dimulai dengan setiap pemain memilih satu *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan *hero* yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Dalam *game* ini lama pertandingan berkisar 15 menit dalam setiap ronde dengan tujuan untuk menghancurkan tower lawan. Terdapat 3 *lane* utama dalam peta yaitu *middle* (tengah) , *top* (atas), dan *bottom* (bawah) lane. Masing-masing lane dijaga oleh *Turret* yang akan menyerang unit musuh secara otomatis. Setiap *lane* juga memiliki

---

[27] Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat …* ,Hlm.6-10.
[28] https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang
[29] https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/ diakses pada tanggal 09 Januari 2019 Pukul 15.00

bangunan *barrack* yang jika dihancurkan akan membuat *minion* lawan menjadi semakin kuat. Apabila semua *barrack* hancur, maka tim lawan akan memiliki *super minion* yang jauh lebih kuat dibanding *minion* biasa. Di luar jalur *lane* setiap tim, juga terdapat *jungle* yang berisi *jungle creep* yang akan memberikan *buff* pada unit yang mengalahkan *creep* tersebut. Game dinyatakan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

Dalam *game mobile legends,* tak dapat dipisahkan dengan namanya *hero. Hero* adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh satu pemain pada setiap ronde permainan. Hal ini yang nantinya akan menjadi pemain dalam *game mobile legends.* Setiap *hero* mempunyai empat keahlian untuk mengalahkan *hero* lawan ataupun *minion* yaitu satu *passive skill* dan tiga *active skill.* Pemain *mobile legends* harus menempatkan *skill* yang dimiliki *hero* sesuai dengan situasi saat bertanding. *Hero* dapat dibedakan menjadi dua tipe berdasarkan jarak seranganya yaitu :

a. *Hero Melee*

   Hero jenis ini memiliki jangkauan serang yang cukup pendek dibandingkan dengan *hero ranged*.

b. *Hero Ranged*

   Berbeda dengan jenis *hero melee, hero ranged* merupakan tipe *hero* dalam jarak jauh.

   Sedangkan *hero* berdasarkan karakteristiknya dibedakan menjadi lima yaitu

   a. *Marksman*

      Tipe *hero* ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.

   b. *Tank*

      Tipe *hero* ini memiliki *base HP* dan *Armor* yang besar sehingga dapat menerima *damage* yang besar dari lawan untuk melindungi tim.

IAIN PURWOKERTO

c. *Mage*

Tipe *hero* ini memiliki kemampuan dengan *damage* yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada *hero* lawan.

d. *Support*

Tipe *hero* ini memiliki kemampuan yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.

e. *Assassin*

Tipe *hero* ini umumnya memiliki kemampuan yang dapat membunuh serta mengunci lawan.

5. Indikator Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Minat Bermain *game mobile legends* dapat diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan dalam bermain *game mobile legends* tanpa ada paksaan orang lain dan memusatkan perhatiaannya terhadap *game Mobile Legends.* Indikator minat bermain *game mobile legends* dilihat dari ciri-ciri minat sesorang yang diungkapkan oleh Slameto dalam bukunya yaitu sebagai berikut :

a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang diminati secara terus-menerus.
b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati
c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati
d. Lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya
e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas atau kegiatan.[30]

Dari beberapa ciri tersebut peneliti menyimpulkan dan mengambil indikator minat bermain *game mobile legends* sebagai berikut :

1. Frekuensi bermain *game mobile legends.*
2. Perasaan senang dalam bermain *game mobile legends.*
3. Tingkat pemahaman tentang *game mobile legends*.

IAIN PURWOKERTO

[30] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* ..., hlm. 180

C. Kemampuan *Problem Solving*

1. Pengertian *Problem* (Masalah)

Masalah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu yang harus diselesaikan.[31] Sedangkan menurut Russefendi (dalam Heris) suatu dikatakan masalah bagi seseorang jika sesuatu itu merupakan hal baru bagi yang bersangkutan dan sesuai dengan kondisi atau tahap perkembangan mentalnya dan ia memiliki pengetahuan prasyarat yang mendasarinya.[32]

Pengertian serupa juga dikemukakan oleh Lestrel dan Kroll yang menyatakan bahwa masalah adalah situasi dimana seorang individu atau sekelompok orang menghadapi suatu tugas dimana tidak ada algoritma yang lengkap dalam memecahkan solusinya.[33]

Sedangkan menurut Bell suatu situasi dikatakan masalah jika ia menyadari keberadaan situasi tersebut, dan mengakui bahwa situasi tersebut memerlukan tindakan dan tidak dapat segera menemukan pemecahannya. Begitu juga menurut Notoadmajo menerangkan bahwa masalah adalah suatu kesenjangan antara apa yang seharusnya terjadi dengan apa yang terjadi, atau kesenjanagan antara harapan dengan kenyataan yang terjadi. Sebuah masalah yang dihadapi seseorang belum tentu menjadi masalah bagi orang lainnya. Setiap orang mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalahnya dengan caranya masing-masing.[34]

Sedangkan masalah dalam matematika menurut Hudoyo adalah persoalan yang tidak rutin, tidak terdapat aturan atau hukum tertentu yang segera dapat digunakan untuk menemukan solusinya atau penyelesainya.[35]

---

[31] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, … , Hlm., 656

[32] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.44.

[33] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.44.

[34] Wahyudi & Indri Anugrah, *Strategi Pemecahan Masalah,* (Salatiga:Satya Wacana University Press, 2017), Hlm. 2.

[35] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.44.

Berdasakan pemaparan pendapat dari para ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa masalah adalah situasi yang disadari penuh oleh seseorang dan menjadi tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan segera dengan sesuatu prosedur rutin tertentu. Masalah juga merupakan kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi.

2. Jenis-jenis masalah dalam matematika

Menurut Polya, ditinjau dari segi tujuannya mengklasifikasikan masalah matematika dalam dua jenis yaitu :

a. Masalah untuk menemukan secara teoritis atau praktis, abstrak atau konkrit termasuk teka-teki. Bagian utama dari suatu masalah adalah apa yang dicari, bagaimana data yang diketahui dan bagaimana syaratnya. Ketiga hal ini merupakan bagian utama dalam menyelesaikan jenis masalah ini.
b. Masalah untuk membuktikan yang menunjukan bahwa suatu pernyataan itu benar, salah atau tidak kedua-duanya. Bagian utama dari masalah ini adalah hipotesis dan konklusi dari suau teorema yang harus dibuktikan kebenarannya. Kedua bagian utama tersebut sebagai landasan utama untuk menyelesaikan jenis masalah ini. [36]

Meskipun klasifikasi tidak jelas terpisah satu sama lain , dan adanya tumpang tindih antara jenis masalah, namun kita dapat mengkelompokan jenis masalah matematika dalam beberapa kelompok yaitu

a. Masalah Tranlasi

Masalah tranlasi merupakan masalah kehidupan sehari-hari yang untuk menyelesaikan perlu tranlasi dari bentuk verbal kepada model matematika. Masalah tranlasi bisa mulai dari beberapa yang paling sederhana sampai yang kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh informasi yang mendukung atau termuat dalam masalah tersebut.

[36] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.45.

b. Masalah Aplikasi

Ketika menghadapi masalah aplikasi, kepadanya diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mencari solusi dengan menggunakan bermacam-macam keterampilan dan prosedur matematik. Diharapkan dengan menyelesaikan masalah semacam ini, siswa dapat menyadari bahwa *mathematics is a human activity*, menyadari bahwa matematika tidak bisa lepas dari kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Masalah proses

Masalah proses merupakan masalah yang menuntut kita untuk menyusun langkah-lakah, pola-pola dan melakukan strategi khusus dalam memecahkan suatu masalah. Masalah semacam ini menjadikan siswa akan lebih terbiasa dalam memecahkan masalah dalam berbagai situasi. Dengan terbiasa menghadapi masalah proses, siswa terbiasa pula dengan strategi-strategi penyelesaian masalah secara umum antara lain menyusun tabel, grafik dan persamaan.

d. Masalah teka-teki

Masalah teka-teki selain bertujuan untuk mengasah keterampilan otak, namun juga untuk rekreasi, kesenangan, serta dapat dijadikan sebagai alat yang bermanfaat untuk mencapi tujuan yang afektif dalam pengajaran matematika. Masalah teka-teki dapat digunakan untuk pengantar suatu pelajaran, untuk memfokuskan perhatian siswa, atau untuk mengisi waktu kelas yang sedang senggang.[37]

Berbeda dengan klasifikasi masalah yang diungkap oleh polya, Yee memaparkan masalah matematika menjadi dua jenis yaitu

[37] Maulana, *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis-Kreatif*, (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2017), Hlm. 242-245.

a. Masalah tertutup (*closed problem*)

Masalah tertutup atau masalah yang terstruktur (*weel-struktured*) bila hal yang ditanyak sudah jelas dan hanya mempunyai satu jawaban yang benar. Dalam hal ini tidak terdapat jawaban yang benar selain jawaban yang diharapkan.

b. Masalah terbuka (*open-ended*)

Masalah tersebut rumusannya belum jelas, mungkin ada informasi yang tidak lengkap atau hilang, memunculkan berbagai cara untuk menyelesaikan ataupun solusi yang dihasilkan nantinya.[38]

3. Pengertian Kemampuan *Problem Solving* (Pemecahan Masalah)

Kemampuan menurut KBBI yaitu kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Berasal dari kata awal mampu yang mendapat awalan ke- dan akhiran -an yang diartikan kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu.[39] Kemampuan merupakan suatu yang berasal dari diri individu yang di rancang pada kognitif individu dan juga emosi individu arena adanya rangsangan yang mengikuti atau menjadi penyebab individu mampu menunjukan tingkah laku atau perbuatan atau gerakan pada individu.

Pada dasarnya kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu kemampuan matematis yang penting dan perlu dikuasai oleh siswa dalam belajar matematika. Secara umum pemecahan masalah matematis adalah menyelesaikan masalah matematika yang bersifat tidak rutin, oleh karena itu kemampuan ini tergolong kemampuan tingkat tinggi.

Menurut Branca (dalam Heris dkk) menyatakan bahwa *problem solving* meliputi metode, prosedur, dan strategi yang merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika atau merupakan tujuan

[38] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.45.

[39] Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, ...* , Hlm.707.

umum dalam pembelajaran matematika bahkan dapat dikatakan sebagai jantunya dari pelajaran matematika. [40]

Menurut wikipedia, *Problem solving is a mental process which is the concluding part of the large problem process that includes problem finding and problem shaping.*[41] Pernyataan ini menunjukan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses mental yang merupakan bagian terbesar dalam suatu proses mental yang merupakan bagian terbesar dalam suatu proses termasuk proses menemukan dan pembentukan untuk menemukan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematais dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu hasil yang ingin dicapai, sehingga harus diperhatikan oleh guru. Russefendi mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah itu penting bukan saja bagi mereka dikemudian hari akan mendalami matematika namun juga bagi mereka yang akan menerapkanya baik dalam bidang studi lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.[42] Banyak mata pelajaran yang pada dasarnya harus menguasai kemampuan dalam matematika, sehingga mau tidak mau harus mempelajari dan memahami kemampuan matematika juga. Salah satu kemampuan matematika yang harus didalami oleh seseorang adalah kemampuan pemecahan masalah. Pada hakekatnya pemecahan masalah merupakan proses berfikir tingkat tinggi dan mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran matematika. Tak hanya mahir dalam menjumlahkan, mengurangi, mengalikan maupun membagi namun seseorang juga harus dapat merangkai logika dalam memecahkan persoalan dalam matematika. Hal ini yang dimaksudkan dalam berfikir tingkat tinggi.

---

[40] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa* , (Bandung:PT Refika Aditama, 2018), Hlm.43.

[41] https://en.wikipedia.org/wiki/Problem_shaping diakses pada tanggal 21 januari 2019 pukul 15.05 WIB

[42] Topic Offirston, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Softwere Cinderella* , (Yogyakarta:Deeppublish, 2014), Hlm. 31

Menurut polya mengemukakan bahwa *problem solving* adalah suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai atau diselesaikan. Atau dengan kata lain pemecahan masalah merupakan proses bagaimana mengatasi suatu masalah atau persoalan yang bersifat menantang yang tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin yang sudah biasa dilakukan. [43]

Menurut Krullik dan Rudnik mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan proses di mana individu menggunakan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah pada situasi yang belum dikenalnya.

Menurut Schoenfeld istilah *problem* atau masalah sudah digunakan diberbagai tempat dalam kurikulum matematika sekolah untuk kurun waktu lama meskipun tidak menggunakan istilah *problem solving* . Di beberapa tempat *problem solving* diartikan sebagai pemecahan masalah tidak rutin dalam pembelajaran matematika di sekolah.[44]

Branca menyatakan bahwa istilah *problem solving* mempunyai beberapa pengertian yang lebih spesifik. Aktivitas yang digolongkan sebagai *problem solving* dalam matematika termasuk pemecahan masalah sederhana yang digunakan pada buku-buku standar, masalah yang tidak rutin atau *puzzle* dan penggunaanya dalam matematika dari kehidupan nyata.[45]

Menurut Slavin pemecahan masalah merupakan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan yang tepat. Begitu juga menurut pendapat Hudoyo menjelaskan pemecahan masalah pada dasarnya merupakan proses yang ditempuh oleh sesorang

IAIN PURWOKERTO

[43]Wahyudi & Indri Anugrah, *Strategi Pemecahan Masalah,…*, Hlm. 15.

[44]Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika*, (Yogyakarta:Depppublish Publisher, 2016), Hlm. 62.

[45] Zahra Chairani, Metakognisi Siswa dalam, … , Hlm. 62.

untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sampai masalah itu tidak lagi menjadi masalah baginya.[46]

Krulik dan Reys menyatakan bahwa pemecahan masalah dapat dipandang sebagai tujuan, sebagai proses, dan sebagai kemampuan dasar. Pemecahan matematika merupakan salah satu tujuan pengajaran matematika yang memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan, dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.[47]

Seperti halnya yang diungkapkan oleh Solso, pemecahan masalah merupakan suatu pemikiran yang terarah dalam mencapai solusi untuk masalah-masalah spesifik. Pemecahan masalah merupakan bentuk belajar yang paling tinggi. Pemecahan masalah juga membantu siswa belajar dengan fakta, *skill*, konsep dan prinsip-prinsip melalui kaitan antara objek-objek dalam matematika.[48]

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat didefinisikan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan atau masalah yang tidak rutin sehingga masalah tersebut tidak menjadi masalah lagi dengan melalui prosedur-prosedur tidak rutin.

4. Karakteristik *problem solving*

Problem solving merupakan sebuah kemampuan yang dapat dimiliki oleh setiap siswa. Banyak yang menyatakan karakteristik atau alat ukur dari kemampuan *problem solving*. Salah satunya adalah Mayer yang menyatakan tiga karakteristik dalam pemecahan masalah yaitu

a. Pemecahan masalah merupakan hasil berfikir (kognitif) tetapi disimpulkan melalui perilaku.
b. Hasil pemecahan masalah dalam perilaku yang mengarah ke solusi.

[46]Wahyudi & Indri Anugrah, *Strategi Pemecahan Masalah,…*, Hlm. 15-16.
[47] Topic Offirston, *Aktivitas Pembelajaran Matematika …* Hlm. 31
[48] Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam, … ,* Hlm. 62.

c. Pemecahan masalah adalah proses yang melibatkan manipulasi atau operasi pada pengetahuan sebelumnya.[49]

Sumarno menguraikan bahwa pemecahan masalah matematika mempunyai dua makna yaitu

a. Pemecahan masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran, yang digunakan untuk menemukan kembali (*reinvention*) dan memahami materi atau konsep dalam materi matematika. Pembelajaran akan diawali dengan penyajian masalah kemudian siswa menemukan konsep dasar matematika tersebut.
b. Pemecahan masalah sebagai yang meliputi :
   1) Mengidentifikasi kecukupan data untuk memecahkan suatu masalah
   2) Membuat model matematika dari situasi atau kondisi masalah kehidupan sehari-hari.
   3) Memilih dan menerapkan startegi untuk menyelesaikan masalah matematika atau diluar masalah matematika.
   4) Menjelaskan atau menginterprestasikan hasil sesuai dengan permasalahn awal, serta meninjau kembali kebenaran dari hasil atau jawaban.
   5) Menerapkan matematika secara bermakna.[50]

IAIN PURWOKERTO

Sedangkan menurut Butts masalah dalam matematika dapat dikelompokan menjadi lima bagian yaitu

a. Latihan pengenalan (*reaction exercies*)
   Masalah-masalah yang berkaitan dengan ingatan, fakta konsep, dan teorema.
b. Latihan algoritma (*algorithmic exercises*)
   Masalah yang berkaitan dengan langkah-langkah dari suatu prosedur atau cara tertentu

[49] Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam, … ,* Hlm. 65

[50]Topic Offirston, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Softwere Cinderella* , (Yogyakarta:Deeppublish, 2014), Hlm. 33

c. Masalah aplikasi (*application problem*)

Masalah aplikasi (application problem) yaitu masalah-masalah yang termasuk di dalamnya pengggunaan atau penerapan algoritma.

d. *Open search problem*

Masalah yang tidak segera ditemukan strategi tertentu untuk menyelesaikannya (masalah pembuktian, menemukan sesuai persyaratan tertentu).

e. Situasi masalah (*problem situation*)

Masalah-masalah yang penyajiannya berkaitan dengan situasi nyata atau kehidupan sehari-hari. Terkadang permasalahan yang dihadapi belum segera memperlihatkan hubungan dengan objek- objek matematika.[51]

Suatu urutan dasar untuk tiga karaktifitas berfikir dalam pemecahan masalah yaitu

a. Menyatakan permasalahan termasuk mengaitkan konteks pengetahuan yang tepat dan mengidentifikasi tujuan dan kondisi awal yang relevan dengan permasalahan.
b. Pencarian solusi termasuk dan mngembangkan rencana aksi untuk mencapai tujuan.
c. Mengimplementasi pemecahan masalah mancangkup melaksanakan rencana tindakan dan mengevaluasi hasil.

5. Faktor *Problem Solving*

Menurut Rakhmat terdapat empat faktor yang mempengaruhi proses dalam *problem solving* yaitu :

a. Motivasi

Motivasi yaitu adanya dorongan atau keinginan individu untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya.

[51] Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam, … ,* Hlm. 64-65.

b. Kepercayaan dan sikap yang salah

Asumsi yang salah terhadap kerangka tujuan yang cermat membantu efektivitas pemecahan masalah. Sikap terbuka terhadap informasi baru serta memahami dan mengakui kekeliruan dan mempermudah pemecahan masalah.

c. Kebiasaan.

Kecenderungan untuk mempertahankan pola pikir tertentu atau melihat masalah dari satu sisi saja atau kepercayaan yang berlebihan dan tanpa kritis pada pendapat otoritas menghambat pemecahan masalah yang efektif.

d. Emosi

Dalam menghadapi berbagai situasi, tidak disadari terlibat secara emosional. Emosi mewarnai cara berpikir disebagian manusia yang utuh.

Berbeda dengan yang diungkapkan oleh Jackson, mengungkapkan faktor yang mempengaruhi kemampuan *problem solving* yaitu

a. Sikap siswa dalam memecahkan masalah

Siswa yang memiliki sikap positif terhadap pemecahan masalah lebih mampu dalam menyelesaikan masalah dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap negatif.

IAIN PURWOKERTO

b. Sikap dan perilaku guru

Sikap siswa yang memiliki sikap positif dipengaruhi oleh sikap dan perilaku guru. Sikap postif tersebut ditunjukan dalam perilaku guru dalam kelas.

c. Motivasi siswa

Motivasi merupakan suatu proses dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Motivasi lebih mengutamakan proses dibandingkan dengan hasil.

d. Efikasi diri

Dapat diartikan sebagai penilaian siswa terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatur dan melakasanakan tindakan untuk mencapai prestasi yang dituju.

e. Keahlian

Dalam hal ini ahli dikarenakan sering dan kontinu berlatih memecahkan masalah. Siswa dapat memiliki kemampuan masalah dengan meniru dan berlatih.[52]

Menurut Solso kreativitas merupakan salah satu faktor yang mendukung pemecahan masalah. Kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu cara baru dalam memandang masalah atau solusinya. Seseorang yang kreatif akan dapat menyusun banyak ide atau alternatif terhadap segala sesuatu yang membantu pemecahan masalahnya. Ada masalah-masalah yang menuntut untuk berpikir kreatif, seperti masalah dalam menciptakan sesuatu yang baru, masalah dalam mengantisipasi suatu kejadian. Sehingga dalam menyelesaikan sebuah masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru, seseorang juga harus bisa berpikir secara kreatif.

Menurut Tatag terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah diantaranya adalah

a. Pengalaman awal

Pengalaman terhadap tugas-tugas menyelesaikan soal cerita atau soal aplikasi.

b. Latar belakang Matematika

Kemampuan peserta didik terhadap konsep-konsep matematika yang berbeda-beda tingkatanya dapat memicu perbedaan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

IAIN PURWOKERTO

[52] Jackson Pasini Mairing, *Pemecahan Masalah Matematika cara siswa memperoleh jalan untuk berfikir kreatif dan sikap positif* , (Bandung : CV Alfabeta, 2018), Hlm. 120-133

c. Keinginan dan motivasi

Dorongan yang kuat dari dalam diri sendiri dalam menghadapi masalah.

d. Struktur masalah

Struktur masalah yang diberikan kepada peserta didik haruslah jelas dalam penyajian informasi.[53]

Ormrod mengatakan bahwa kemampuan untuk memecahkan masalah berhasil tergantung pada sejumlah faktor yang berhubungan dengan sistem pemrosesan informasi manusia. Faktor-faktor tersebut adalah *working memory capacity*, pengkodean, dan proses penyimpanan. Faktor-faktor tersebut juga memiliki tugas masing-masing dalam mempengaruhinya.

6. Langkah-langkah *problem solving*

Sejumlah pakar mengemukakan tentang langkah-langkah pemecahan masalah. Misalnya Gagne menyatakan bahwa terdapat lima tahap pemecahan masalah yaitu

a. Menyajikan masalah dalam bentuk yang lebih jelas.
b. Menyatakan masalah dalam bentuk yang operasional (dapat dipecahkan).
c. Menyusun hipotesis-hipotesis aternatif dan prosedur kerja yang diperkirakan baik untuk dipergunakan dalam memecahkan masalah itu.
d. Mengetes hipotesis dan melakukan kerja untuk memperoleh hasil (pengumpulan data, pengolahan data, dan lain-lain).
e. Memeriksa kembali apakah hasil yang diperoleh benar.[54]

Selain model Gegne, Polya juga mengemukakan empat langkah dalam model pemecahan masalah yaitu

IAIN PURWOKERTO

[53] Tatag Yuli Eko Siswono, *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah* , (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), Hlm. 44.

[54] Heris Hendriyana dkk, *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa …*, Hlm.45-46.

a. Memahami masalah (*understanding the problem*) yaitu kemampuan untuk memahami prinsip dari permasalahan misalnya hal yang masih belum diketahui, data dan kondisi.
b. Memikirkan rencana *(devising plan*), meliputi berbagai usaha untuk menemukan hubungan masalah dengan masalah lainnya atau hubungan antara data dengan hal yang tidak diketahuinya. Perencanaan meliputi rencana dalam melakukan perhitungan, rencana ide yang dapat dimanfaatkan, mengaitkan materi yang sudah diketahui dengan masalah yang dihadapi.
c. Melaksanakan rencana (*carrying out the plan*), setelah merencanakan pemecahan masalah langkah selanjutnya adalah melaksanakan rencana tersebut. Langkah ini digunakan untuk mempresentasikan setiap langkah proses pemecahan masalah , apakah langkah yang sudah dilaksanakan sesuai dengan yang dirancang. Meyakinkan diri sendiri kebenaran dari setiap langkah yang dilakukan. Perbaiki apabila masih ada kesalahan dengan memperhatikan data dan apa yang harus diperbaiki.
d. Melihat kembali (*looking back*) atau meninjau kembali, meliputi pengujian terhadap proses pemecahan yang sudah dilakukan. Dimulai dari langkah-langkah pemecahan, kebenaran dan kesesuain serta kelengkapan data. Kemungkinan dapat ditemukan suatu pemecahan yang baru dan lebih baik.[55]

Psikologi Gastalt juga mengemukakan teori tentang pemahaman dalam memecahkan masalah, yang diterjemahkan sebagai konfigurasi atau keseluruhan yang terorganisasi. Menurut para penganut psikologi Gestalt suatu permasalahan ada ketika ketegangan atau stress muncul sebagai hasil dari interaksi persepsi dan memori. Dengan memikirkan suatu permasalahan, atau dengan menelitinya dari berbagai sudut yang berbeda,

[55] Zahra Chairani, *Metakognisi Siswa dalam, … ,* Hlm. 66-68.

pandangan yang benar dapat muncul saat kita memikirkannya lebih jauh.

Hasil penelitian para psikologi Gestalt, Max. Koffka, Kohlers mendemonstrasikan sudut pandang perpesktif dalam aktivitas pemecahan masalah. Menurut Solso perspektif (*perpection*) melibatkan kognisi tingkat tinggi dalam penginterpretasian terhadap sensor motorik. Persepsi mengacu pada interpretasi yang berkaitan dengan kerja indera. Kejadian sensorik diproses sesuai dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki seseorang. Dari sudut pandang tersebut muncul konsep *fungtional fixedness* yang dikemukakan oleh Dunker, yaitu kecenderungan untuk mempersepsikan sesuatu sesuai dengan fungsi umumnya dan kecenderungan tersebut dapat menjadi lebih sulit ketika diminta untuk menggunakannya dalam hal-hal non rutin.

Selain teori diatas, Heyes mengemukakan bahwa ada enam tahap pemecahan masalah yaitu mengidentifikasi masalah (*identifying the problem*), gambaran dari masalah (*representation of the problem*) , perencanaan solusi *(planning the solution)*, pelaksanaan rencana (*execute the plan*), mengevaluasi rencana (*evalute the plan*) , dan evaluasi solusi (*evaluate the solution*).

IAIN PURWOKERTO

7. Indikator Kemampuan *Problem Solving*

Indikator untuk kemampuan *problem solving* menurut Kurnia Eka Lestari meliputi empat komponen, yaitu

1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui , ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
2. Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematika.
3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.

4. Menjelaskan atau menginterprestasikan hasil penyelesaian masalah.[56]

Dari beberapa indikator tersebut , peneliti mengambil seluruh indikator tersebut sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto.

D. Rumusan Masalah

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.[57] Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta di lapangan dan data melalui pengumpulan data. Hal ini menjadi pedoman dalam penentuan keputusan diakhir penelitian. Terdapat dua hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis Nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Hipotesis Kerja (Ha) : terdapat pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

Jika hipotesis nihil diterima maka hipotesis kerja ditolak. Artinya tidak ada pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. Sebaliknya, jika hipotesis kerja diterima maka hipotesis nihil ditolak yang berarti ada pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

---

[56] Kurnia Eka & Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan Matematika Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis , dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis,* (Bandung: Refika Aditama, 2017), Hlm.85.

[57] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 96

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yang ide pentingnya adalah penelitian berangkat ke lapangan. Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.[58]

Menurut Ambo Upe dan Damsid, metode penelitian adalah suatu kerangka acuan ilmiah yang digunakan untuk menjelaskan suatu realitas empiris melalui prosedur ilmiah.[59] Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada analisa data-data numerik (Angka) yang diperoleh dengan metode statistika.[60]

Adapun hipotesis (terhadap dalam rumusan masalah) yang digunakan adalah hipotetsis asosiatif yaitu hipotesis yang menyatakan hubungan antara dua variabel atau lebih, dan bertujuan untuk meneliti sejauh mana suatu variabel dapat mempengaruhi variabel yang lain. Dalam hal ini, meneliti pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

Selanjutnya peneliti akan mengumpulkan data dengan instrumen yang sudah divalidas dan realibilitas. Data yang dikumpulkan dalam penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan analisis data statistik yang menekankan analisisnya pada datadata numerikal yang diolah dengan metode statistika.

---

[58]Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung:Rosdakarya, 2013) , Hlm. 127.

[59] Ambo Upe Dan Damsid, *Asas-Asas Multiple Researches*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2011), Hlm. 24.

[60] Saefuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Hlm. 5

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada 11 Maret 2019 – 11 Mei 2019 yang dimulai dengan:

   a. Mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada Kepala SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto, Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.
   b. Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto, Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.
   c. Menguji tingkat validitas dan reabilitas angket dan tes.
   d. Penyebaran angket penelitian dan pengumpulan data yang diperlukan.
   e. Menganalisis data.

2. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto, Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. SMP tersebut belum pernah ada penelitian yang terkait dengan pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.[61] Dengan demikian populasi dapat diartikan sebagai jumlah subjek yang akan diteliti secara keseluruhan.

   Adapun populasi dalam penelitian ini adalah 106 siswa terdiri dari 4 rombongan belajar. Sedangkan distribusi penyebarannya dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,...* Hlm. 117.

Tabel 3.1 Populasi Kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII A	28
2	VIII B	26
3	VIII C	26
4	VIII D	26
Jumlah		106

Sumber : Data Dokumentasi SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[62] Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *Probability Sampling*, yakni teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yakni *proportioate stratified random sampling.* Teknik stratifikasi merupakan prosedur penarikan sampel probabilitas dari populasi yang dianggap heterogen dan berstrata secara proposional. Mengenai besarnya sampel, Slovin mengungkap dengan rumus sebagai berikut

$$n = \frac{N}{1+N\,e^2}$$

di mana :

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan.

[62] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,...* Hlm. 118.

Dari rumus di atas, penulis menentukan jumlah sampel yang diambil dari populasi sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N\,e^2}$$

$$n = \frac{106}{1+106\ 0{,}05^2}$$

$$n = \frac{106}{1+106\ 0{,}0025}$$

$$n = \frac{106}{1+0{,}265}$$

$$n = \frac{106}{1{,}265}$$

n =83,79 = 84 Siswa

Karena populasi berstrata, maka sampelnya juga berstrata. Stratanya ditentukan berdasarkan jumlah kelas. Dengan demikian masing-masing sampel untuk tiap kelas harus proposional sesuai dengan populasi. Dengan perhitungan dibawah ini

Kelas 8A = $\frac{28}{106}\ x\ 84 = 22{,}1$= 22 Siswa

Kelas 8B = $\frac{26}{106}\ x\ 84 = 20{,}6$ = 21 Siswa

Kelas 8C = $\frac{26}{106}\ x\ 84 = 20{,}6$ = 21 Siswa

Kelas 8D = $\frac{26}{106}\ x\ 84 = 20{,}6$ = 21 Siswa

Dengan penjelasan tersebut, adapun sampel yang diambil oleh peneliti dapat dilihat tabel di bawah ini

Tabel 3.2. Sampel Kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto

No	**Kelas**	**Jumlah Siswa**
1	VIII A	22
2	VIII B	21
3	VIII C	21
4	VIII D	21
Jumlah		85

IAIN PURWOKERTO

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[63] Variabel merujuk pada karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau dapat diobservasi. Variabel dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas (X) atau variabel independen.

   Yang dimaksud variabel bebas atau variabel "X" adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel *dependen*.[64] Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu minat bermain *game mobile legends.* Indikator minat bermain *game mobile legends* yaitu sebagai berikut :

   a. Frekuensi bermain *game mobile legends.*
   b. Perasaan senang dalam bermain *game mobile legends.*
   c. Tingkat pemahaman tentang *game mobile legends*.

2. Variabel terikat (Y) atau variabel dependen.

   Variabel terikat atau Variabel "Y" merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[65] Dalam penilitian ini yang menjadi variabel Y adalah kemampuan *problem solving* siswa. Indikator untuk kemampuan *problem solving* meliputi empat komponen, yaitu

   1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui , ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
   2. Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematika.

---

[63] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,*... Hlm. 118.

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,*... Hlm. 61

[65] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* ..., hlm. 61.

3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.
4. Menjelaskan atau menginterprestasikan hasil penyelesaian masalah.[66]

Tabel 3.3 Variabel dan Indikator Variabel

Variabel	**Indikator Variabel**
Minat Bermain *Game Mobile Legends* (X)	1. Frekuensi bermain *game mobile legends.* *2.* Perasaan senang dalam bermain *game mobile legends.* *3.* Tingkat pemahaman tentang *game mobile legends.*
Kemampuan *Problem Solving* (Y)	1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui , ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan. 2. Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematika. 3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah. 4. Menjelaskan atau menginterprestasikan hasil penyelesaian masalah

IAIN PURWOKERTO

[66] Kurnia Eka & Mokhammad Ridwan, *Penelitian Pendidikan Matematika Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis , dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis,* (Bandung: Refika Aditama, 2017), Hlm.85.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).[67] Sedangkan menurut Sukandarrumudi menejelaskan angket sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengirimkan suatu daftar kepada responden untuk disisi.[68]

Angket dalam penelitian ini merupakan metode pengumpulan data digunakan untuk mengetahui minat *game mobile legends* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini terdapat angket minat bermain *game mobile legends* , dengan menggunakan skala *likert*. Angket berupa pertanyaan yang memiliki empat alternatif jawaban berupa sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Dari variabel minat bermain *game mobile legends* dengan tiga indikator dikembangkan menjadi 35 pertanyaan yang setiap pertanyaan akan menjawab indikator-indikator minat bermain *game mobile legends.*

IAIN PURWOKERTO

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban dan Penskoran Angket

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket yang dibuat selanjutnya diuji cobakan kepada responden yang bukan merupakan bagian dari sampel. Hal ini dilakukan untuk

[67] Suharsimi Arikunto, *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), Hlm. 28

[68] Sukandarrumudi, *Metode Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, (Yogyakarta:Gadjah Mada University Press, 2012), Hlm 78

memperoleh data yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan realibilitasnya dengan susunan sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Variabel Penelitian	Indikator	No. Instrumen	Jumlah
Minat Bermain *Game Mobile Legends*	Frekuensi bermain *game mobile legends.*	1,2,3,4,5,7,8,10,23, 24, 28	11
	Perasaan senang dalam bermain *game mobile legends.*	6, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 21	10
	Tingkat pemahaman tentang *game mobile legends.*	17, 19, 20, 22, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	14
Jumlah			35

2. Tes kemampuan *problem solving* siswa

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan terhadap responden untuk dijawab. Dalam hal ini peneliti menggunakan untuk mengukur kemampuan dari *Problem Solving* siswa. Apakah nantinya ada pengaruh antara minat bermain *game mobile legends* atau tidak.

Dari variabel kempuan *problem solving* siswa dengan empat indikator dikembangkan menjadi 7 pertanyaan essay dengan penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Kemampuan *Problem Solving*

Variabel Penelitian	**Indikator**	**Item Soal**	**Aspek yang dinilai**	**Skor**
	Mengidentifikasi unsur-unsur yang	1,2	Siswa tidak dapat mengidentifikasi	0

Kemampuan *Problem Solving*	diketahui, ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan		unsur-unsur yang diketahui, dan kecukupan unsur.	
			Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui tapi masih belum dapat mengidentifikasi unsur yang diperlukan	1-10
			Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan dapat mengidentifikasi unsur yang diperlukan tapi masih belum tepat dalam penyelesaian.	11-20
			Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan dapat mengidentifikasi unsur yang diperlukan serta menyelesaikan soal dengan benar.	21-30
	Merumuskan masalah matematik	3,4	Siswa tidak dapat menyusun model matematika.	0

IAIN PURWOKERTO

	atau menyusun model matematik		Siswa dapat menyusun model matematika namun kurang tepat.	1-10
			Siswa dapat menyusun model matematika dan namun belum dapat menyelasaikan soal dengan baik.	11-20
			Siswa dapat menyusun model matematika dan dapat menyelasaikan soal dengan baik.	21-30
	Menerapkan strategi untuk memecahkan masalah	5,6	Siswa tidak dapat menerapkan strategi untuk memecahkan masalah	0
			Siswa dapat mengetahui unsur-unsur dalam soal namun belum dapat membuat model matematika	1-10
			Siswa dapat mengetahui unsur-unsur dalam soal dan dapat membuat model matematika namun belum dapat menerapkan strategi	11-20

IAIN PURWOKERTO

			pemecahan masalah dengan benar.	
			Siswa dapat mengetahui unsur-unsur dalam soal dan dapat membuat model matematika serta dapat menerapkan strategi pemecahan masalah dengan benar.	21-30
	Menjelaskan atau menginterprestasikan hasil sesuai dengan permasalahan awal	7	Siswa tidak dapat menjelaskan hasil sesuai dengan permasalahan awal	0
			Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan awal.	1-10
			Siswa dapat menjelaskan hasil sesuai dengan permasalahan awal namun hasil akhir belum tepat.	11-20
			Siswa dapat menjelaskan hasil sesuai dengan permasalahan awal.	21-30

IAIN PURWOKERTO

F. Teknik analisis data

1. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.[69]Instrumen disusun berdasarkan teori yang melandasi variabel yang akan diambil datanya sehingga instrumen ini adalah alat pengambilan data yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen mempunyai kedudukan yang sentral. Sebagian dari metode pengumpulan instrumen antara lain angket, dan tes. Instrumen yang nantinya akan digunakan dalam pengumpulan data haruslah valid dan reliabel. Berikut ini cara pengujian validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan untuk penelitian.

a. Uji Validitas.

Untuk menghindari kesalahan dalam menggunakan instrumen penelitian, maka peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. [70]Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik validitas konstruk melalui analisis dengan menggunakan korelasi *product moment* yaitu dengan melakukan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor pertanyaan dengan total skor konstruk. Rumus korelasi *product moment* dari *pearson* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY)-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum x^2)-(\sum x)^2][n(\sum y^2)-(\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi skor buti (X) dengan skor total (Y).

---

[69] Syofian Siregar, *Statistik Paramentrik untuk Penelitian Kuantitatif*,(Jakarta:Bumi Aksara,203), Hlm.75.

[70] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,..., hlm 363.

n = Jumlah Responden.

∑xy = Jumlah hasil pekalian skor X dan Y.

∑x = Jumlah skor X.

∑y = Jumlah skor Y.

Keputusan diambil dengan membandingkan r_{xy} dengan $r_{tabel\ pearson}$ dengan kriteria keputusan adalah Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid[71].

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23 *For Windows* atau dengan bantuan *Microsoft Excel*. Data hasil uji coba dihitung korelasi iap butir instrumen dengan analisis faktor. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya r tabel ke atas maka faktor tersebut merupakan konstruk yang kuat. Sehingga instrument tersebut dapat dikatakan memiliki validitas konstruksi yang baik.[72]

b. Uji Reliabilitas Instrumen.

Reliabilitas menunjukan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan untuk pengujian reliabel tidaknya suatu instrument bisa dilihat dari hasil penghitungan dalam program *SPSS.23.* Suatu kuesioner dikatakan relialibel jika nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60.[73] Dengan melihat tabel *Reliability Statistic*, kita dapat mengetahui nilai *Cronbach's Alpha* dan jumlah item pernyataan. Dengan melihat tabel *Reliability Statistic*, kita dapat mengetahui nilai

[71] http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/196412051990031-BAMBANG_AVIP_PRIATNA_M/Makalah_November_2008.pdf. Diakses pada 02 Januari 2019, pada pukul 17.34

[72] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,...*, hlm 178.

[73] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,...* Hlm. 184.

Cronbach's Alpha dan jumlah item pernyataan. . Adapun rumus *Cronbach's Alpha* yang di gunakan yaitu :

$$r = \frac{R}{R-1}\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r = Reliabilitas seluruh instrument

R = Jumlah butir soal

σ_i^2 = Variansi butir soal

σ_t^2 = Variansi skor total

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, dan uji keberartian regresi . Uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji keberartian regresi adalah salah satu persyaratan analisis bagi penggunaan statistik parametrik. Selain untuk memastikan bahwa sebaran data memiliki distribusi normal, homogen, uji prasyarat analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa persamaan regresi berbentuk linier dan signifikan,

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas adalah membandingkan antara data yang dimiliki dan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar devisiasi yang sama. Uji normalitas menjadi hal penting karena salah satu syarat pengujian statistik parametrik adalah data harus berdistribusi normal.[74]

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS.23 for Windows.* Cara menentukan normal atau tidaknya suatu data dianalisis menggunakan program *SPSS.23 for Windows*. Hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai Sig. dibagian *Kolmogorov-Smirnov* dalam tabel *Test of Normality*. Kriteria pengujiannya yaitu

[74] Haryadi Sarjono & Winda Julianita, *SPSS vs LISREL* (Jakarta: Salemba Empat, 2013), hlm.45.

jika angka signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov Sig.*≥ 0,05 menunjukan data berdistribusi normal, sedangkan jika angka *Kolmogorov-Smirnov Sig.*< 0,05 menunjukan data tidak berdistribusi normal.[75]

b. Uji Linieritas

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak. Rumus-rumus yang digunakan dalam uji linearitas adalah :

JK(T) $= \sum Y^2$

JK(A) $= (\sum Y)^2$

K(b | a) $= b \left\{\sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} = \frac{[n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)]^2}{n[n \sum X^2 - (\sum X)^2}\right\}$

JK(S) = JK(T) - JK(a) - K(b | a)

JK (TC) $= \sum X_i \left\{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_i}\right\}$

JK (G) = JK (S) – JK (TC)

Keterangan

JK(T) = Jumlah Kuadrat total.

JK (A) = Jumlah Kuadrat koefisien a.

K(b | a) = Jumlah kaudrat regresi (b | a).

JK(S) = Jumlah kuadrat sisa.

JK(TC) = Jumlah kuadrat tuna cocok.

JK(G) = Jumlah kuadrat galat.

Untuk mempermudah perhitungan uji linearitas data, dapat pula digunakan dengan bantuan program *SPSS. 23.* Jika *Sig* atau Signifikan pada *Deviation from Linearity ≥ 0,05,* maka hubugan antar variabel adalah linear. Kemudian juga sebaliknya, jika *Sig* atau Signifikan pada *Deviation from Linearity < 0,05,* maka hubugan antar variabel adalah tidak linear. [76]

[75] Haryadi Sarjono & Winda Julianita, *SPSS vs LISREL…*, hlm.63-64.
[76] Haryadi Sarjono & Winda Julianita, *SPSS vs LISREL…*, hlm.74-80.

IAIN PURWOKERTO

c. Uji keberartian regresi.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui berarti tidaknya variabel X dan Y yang telah dibentuk melalui persamaan regresi linier sederhana. Uji keberartian regresi diperiksa melalui pengujian hipotesis berikut :

Ho : Regresi tidak berarti

Ha : Regresi berarti

Uji Keberartian dapat dilakukan dengan bantuan program *SPSS.23 for Windows.* Kriteria pengujian terima Ho jika nilai Sig > 0,05 maka regresi tidak berarti, tolak Ho jika sig. ≤ 0,05 maka regresi berarti.[77]

3. Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian

Analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan dan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.[78]

Analisis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan untuk mewujudkan pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto.

Dalam menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yaitu mengetahui tingkat minat bermain *game mobile legends* dan tingkat kemampuan *problem solving* siswa dengan mencari nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi yaitu

Nilai Rata-rata (*mean*) = $\frac{\sum_{i=1}^{N} f x_i}{N}$

Keterangan

[77] Rohmad & Supriyanto, *Pengantar Statistika,*…hlm.184.

[78] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,...*, hlm 207

$\sum fx_i$: jumlah nilai yang sudah dikalikan dengan frekuensi masing-masing.

N : Banyaknya data

Dan rumus yang digunakan untuk mencari standar deviasi adalah

Nilai Standar Deviasi $= \sqrt{\frac{n\sum_{i=1}^{n} fx_i^2 - \left(\sum_{i=1}^{n} fx_i\right)^2}{n(n-1)}}$

Keterangan :

f : frekuensi

X : nilai dari setiap responden

n : Jumlah responden

Untuk mengetahui rata-rata skor , baik pada variabel minat bermain *game mobile legends* maupun variabel kemampuan *problem solving* siswa. Dengan ini peneliti akan menentukan tingkatan setiap variabel menggunakan mean dan standar deviasi (SD) dengan rumus di bawah ini.[79]

Tabel 3.7 Kategori Distribusi

Kategorisasi	Rumus
Tinggi	X > Mean + SD
Sedang	Mean – SD < X ≤ Mean + SD
Rendah	X ≤ Mean – SD

IAIN PURWOKERTO

Setelah diketahui harga mean dan SD (Standar Deviasi), selanjutnya dilakukan perhitungan prosentase masing-masing tingkatan dengan menggunakan rumus.

$$Prosentase = \frac{jumlah\ Responden}{Total\ Sampel} \text{ X } 100\%$$

Untuk menjawab rumusan permasalahah yang ketiga menggunakan regresi linear sederhana. Regresi linear adalah alat statistik yang dipergunakan untuk mengetahui pengaruh antara satu

[79] Azwar Saefuddin, *Penyusunan Skala Psikologi,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm.106

atau beberapa variabel terhadap satu buah variabel. Analisis linear sederhana dipergunakan untuk mengetahui pengaruh antara minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto.[80] Dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$\hat{Y} = a + bx$

Keterangan

$\hat{Y}$ = Estimasi Variabel Kemampuan *Problem Solving*

X = Variabel Minat Bermain *Game Mobile Legends*

a = Harga variabel kemampuan *problem solving* ketika harga variabel minat bermain *game mobile legends* sama dengan 0 (harga konstan).

b = menunjukan peningkatan ataupun penurunan variabel kemampuan *problem solving* siswa yang berdasarkan pada perubahan variabel minat bermain *game mobile legends.*

Jika koefisien bernilai positif maka kualitas minat bermain *game mobile legends* mempunyai hubungan positif atau searah dengan kemampuan *problem solving* siswa. Setiap peningkatan pada minat bermain *game mobile legends* maka kemampuan *problem solving* siswa pun akan semakin baik.

IAIN PURWOKERTO

[80] Rohmad & SupFriyanto, *Statistika Pendidikan Menggunakan Microsoft Excel dan MINITAB*, (Purwokerto:STAIN Press, 2013), Hlm.184.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

1. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang disusun peneliti dalam mempersiapkan penelitian. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penguasaan instrumen dalam penelitian ini adalah :

a. Menentukan indikator

Adapun indikator yang terlampir pada lampiran 1

b. Analisis butir soal uji coba instrumen

Instrumen diberikan kepada siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Kedungbanteng. Sebelum butir soal diujikan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto.

1) Uji Validasi Instrumen

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23.0 *For Windows* . Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik validitas konstruk melalui analisis dengan menggunakan korelasi *product moment* yaitu dengan melakukan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor pertanyaan dengan total skor konstruk. Bila korelasi tiap pertanyaan itu positif dan nilai korelasinya lebih besar dari r tabel 0.05 memiliki validitas yang baik. Untuk menguji validitas dapat digunakan rumus korelasi product moment, yaitu

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY)-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum x^2)-(\sum x)^2][n(\sum y^2)-(\sum y)^2]}}$$

Kriteria pengujian validitas sebagai berikut :

Nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ berarti pernyataan tersebut dinyatakan valid.

Nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti pernyataan tersebut dinyatakan tidak Valid.[81]

Uji instrumen dilakukan kepada 20 responden. Peneliti melakukan uji instrumen sebanyak satu kali. Sehingga nilai diperoleh dari N= 20 dan α= 0,05 yaitu 0,44. Adapun hasil pengujian validitas instrumen untuk variabel minat bermain *game mobile legends* dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Minat Bermain *Game Mobile Legends*

No Item Pertanyaan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,770	0,44	Valid
2	0,642	0,44	Valid
3	0,729	0,44	Valid
4	0,829	0,44	Valid
5	0,366	0,44	Tidak Valid
6	0,488	0,44	Valid
7	0,647	0,44	Valid
8	0,758	0,44	Valid
9	0,784	0,44	Valid
10	0,722	0,44	Valid
11	0,865	0,44	Valid
12	0,842	0,44	Valid
13	0,773	0,44	Valid
14	0,938	0,44	Valid
15	0,870	0,44	Valid
16	0,875	0,44	Valid

[81] http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/196412051990031-BAMBANG_AVIP_PRIATNA_M/Makalah_November_2008.pdf. Diakses pada 02 Januari 2019, pada pukul 17.34

17	0,815	0,44	Valid
18	0,670	0,44	Valid
19	0,774	0,44	Valid
20	0,862	0,44	Valid
21	0,343	0,44	Tidak Valid
22	0,842	0,44	Valid
23	0,851	0,44	Valid
24	0,616	0,44	Valid
25	0,816	0,44	Valid
26	0,715	0,44	Valid
27	0,876	0,44	Valid
28	0,862	0,44	Valid
29	0,862	0,44	Valid
30	0,792	0,44	Valid
31	0,761	0,44	Valid
32	0,563	0,44	Valid
33	0,653	0,44	Valid
34	0,860	0,44	Valid
35	0,769	0,44	Valid

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

IAIN PURWOKERTO

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa suatu item akan dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (N= 20 adalah 0.44),begitu pula sebaliknya. Instrumen yang diujicobakan terdiri dari 35 item soal . Dari jumlah keseluruhan item soal, hanya 33 item soal yang valid dan 2 lainnya tidak valid.

Sedangkan hasil pengujian validitas instrumen untuk variabel kemampuan *problem solving* siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Kemampuan *Problem Solving*

No Item Pertanyaan	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,314	0,44	Tidak Valid
2	0,573	0,44	Valid
3	-0,088	0,44	Tidak Valid
4	0,607	0,44	Valid
5	0,686	0,44	Valid
6	0,508	0,44	Valid
7	0,848	0,44	Valid

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Sedangkan untuk pengujian reliabel tidaknya suatuinstrument bisa dilihat dari hasil penghitungan dalam program *SPSS.23*. Suatu kuesioner dikatakan relialibel jika nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60.

Dengan melihat table *Reliability Statistic*, kita dapat mengetahui nilai *Cronbach's Alpha* dan jumlah item pernyataan. Adapun rumus *Cronbach's Alpha* yang di gunakan yaitu :

$$r = \frac{R}{R-1}\left(1 - \frac{\sum\sigma_i^2}{\sum\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r = Reliabilitas seluruh instrument

R = Jumlah butir soal

σ_i^2 = Variansi butir soal

σ_t^2 = Variansi skor total[82]

[82] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kulaitatif, dan R&D,...* Hlm. 184.

Uji reliabilitas menunjukan sejauh mana suatu instrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang-ulang. Pengukuran reabilitas dengan bantuan program SPSS 23.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variabels in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.706	36

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23 for Windows*

Analisis : Pengambilan keputusan Uji *Cronbach's Alpha* adalah suatu kuesioner dikatakan relialibel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60.

Dari hasil perhitungan menggunakan program *SPSS.23* diperoleh nilai *Croanbach Alpha* adalah 0,706 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen dalam kategori diterima dan merupakan instrumen yang baik. Karena nilainya ≥ 0,60 bahkan lebih dari 0,70 sehingga masuk dalam kategori instrumen yang baik .

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan *Problem Solving*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

IAIN PURWOKERTO

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	8

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23 for Windows*

Analisis : Pengambilan keputusan Uji *Cronbach's Alpha* adalah suatu kuesioner dikatakan relialibel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60.

Dari hasil perhitungan menggunakan program *SPSS.23* diperoleh nilai *Croanbach Alpha* adalah 0,715 sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen dalam kategori diterima dan merupakan instrumen yang baik. Karena nilainya ≥ 0,60 bahkan lebih dari 0,70 sehingga masuk dalam kategori instrumen yang baik.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, dan uji keberartian regresi . Uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji keberartian regresi adalah salah satu persyaratan analisis bagi penggunaan statistik parametrik. Selain untuk memastikan bahwa sebaran data memiliki distribusi normal, homogen, uji prasyarat analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa persamaan regresi berbentuk linier dan signifikan. Sebelum melakukan uji prasyarat analisis, diperlukan jawaban responden pada angket dan soal tes yang telah dibuat oleh peneliti dengan jumlah item keseluruhan adalah sebanyak 33 item angket dan 5 soal tes yang sebelumnya sudah di uji validitas dan reliabilitas. Angket dan soal ini diberikan kepada 85 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto . Berikut skor jawaban responden:

IAIN PURWOKERTO

Tabel 4.5 Skor Jawaban Responden

No	Nama	Kelas	Skor Variabel X	Skor Variabel Y
1	Odie Dwi S	VIII A	64	78
2	Nurul DS	VIII A	64	78
3	Oktavia Nur R	VIII A	48	63
4	Agma Sanas	VIII A	72	78
5	Natalia Desta	VIII A	78	63
6	Alzena Zain	VIII A	75	63
7	Latifah	VIII A	53	75
8	Ismatulloh	VIII A	74	58
9	Alfan Daud S	VIII A	121	73
10	Rizky Ardiansyah	VIII A	122	80
11	Christa Fisyaldi P	VIII A	130	88
12	Bryan Raner Ap	VIII A	86	70
13	Faris Alfareza	VIII A	73	58
14	Julius Ferdiyansyah	VIII A	72	70
15	Sevia Devida Aprilia	VIII A	81	70
16	Muhammad Ridwan s	VIII A	112	75
17	Rizky Sabrio	VIII A	81	78
18	Latif R	VIII A	67	58
19	Cahyalita IP	VIII A	63	75
20	Syah Novendi R	VIII A	53	65
21	Rafii	VIII A	109	88
22	NN	VIII A	119	90
23	Meylind Aulia Putri	VIII B	33	78
24	Dimas Bagus Setyatama	VIII B	88	85
25	Krisna DP	VIII B	122	73
26	Okti S	VIII B	33	73
27	Marvel Karim	VIII B	76	68

IAIN PURWOKERTO

28	Bagas Ramadhon	VIII B	68	50
29	Rendi Insan P	VIII B	48	65
30	Putra Yoga	VIII B	33	55
31	Nabila Dinda L	VIII B	33	65
32	Maysa Rahma	VIII B	77	83
33	Aliya Nur Fajri	VIII B	33	75
34	Anggi Sintya	VIII B	33	65
35	Rizky N	VIII B	33	73
36	Saskiya Choerunnisa	VIII B	52	75
37	Sabrina Hayyati	VIII B	46	83
38	Atiek Permata Sari	VIII B	44	83
39	Annisa Dwi Apriliana	VIII B	38	80
40	Raffi Adyatma R.H	VIII B	81	75
41	Himizh Ramadhani	VIII B	85	60
42	Ammar DP	VIII B	117	63
43	Adi Laksana	VIII B	64	55
44	Tyas Khoiriyyah	VIII C	75	90
45	Siska Dwi P	VIII C	47	68
46	Dwi Febianti Safitri	VIII C	71	63
47	Aprilia Amanda	VIII C	49	73
48	Farel Satria abdi	VIII C	71	73
49	Anggi Yulianti	VIII C	65	75
50	Tri aditya SB	VIII C	74	78
51	Bayu Agus Y	VIII C	84	68
52	Kiki Annisa Putri	VIII C	93	68
53	Fawwa Z	VIII C	84	75
54	Firman NS	VIII C	77	80
55	Nadia Kusuma Dani	VIII C	106	78
56	Yuyun Musarovah	VIII C	104	78
57	Tantri Irma K	VIII C	65	68

IAIN PURWOKERTO

58	Afrisa Dwi	VIII C	65	68
59	Farah Indah NA	VIII C	81	75
60	Zola Adittya P	VIII C	107	75
61	Ghani Khosyi	VIII C	80	83
62	Herdi Dwi G	VIII C	102	75
63	Gading Adi Danu W	VIII C	74	80
64	Fatih Mulham	VIII C	66	85
65	Sri Windu Utami	VIII D	70	65
66	Della Aprilia	VIII D	79	65
67	Maviana AN	VIII D	74	75
68	Mela Kusmiyati	VIII D	89	85
69	Nathania Rahmadhani	VIII D	118	85
70	Nandika Bimas S	VIII D	59	70
71	M Syarif R	VIII D	59	65
72	Afri Mulya P	VIII D	93	55
73	David Rahmatullah	VIII D	85	55
74	Wildan In'am	VIII D	89	80
75	Cintya Karennina	VIII D	73	78
76	Fauzi Azizan	VIII D	70	68
77	Deska Ydhistira	VIII D	90	70
78	Isti Fajriana I	VIII D	104	73
79	Yudhistira	VIII D	63	70
80	Anisa Nur Hidayah	VIII D	76	78
81	Novender S	VIII D	78	55
82	Dwi Ninda Citra W	VIII D	91	50
83	Tari Dwi Yulianti	VIII D	98	88
84	aria Kusuma Djati	VIII D	98	70
85	Satriyansyah	VIII D	101	70

IAIN PURWOKERTO

Dari hasil skor jawaban responden maka selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas adalah membandingkan antara data yang dimiliki dan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama

Uji normalitas dilakukan menghitung terlebih dahulu galat taksiran (Y – $\hat{Y}$) (*lampiran 10).* Selanjutnya menguji normalitas galat taksiran (Y – $\hat{Y}$) tersebut dengan bantuan program *SPSS.23 for Windows.* Cara menentukan normal atau tidaknya suatu data dianalisis menggunakan program *SPSS.23 for Windows*. Hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai Sig. dibagian *Kolmogorov-Smirnov* dalam tabel *Test of Normality*. Kriteria pengujiannya yaitu jika angka signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov Sig.*≥ 0,05 menunjukan data berdistribusi normal, sedangkan jika angka *Kolmogorov-Smirnov Sig.*<0,05 menunjukan data tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil perhitungan uji normalitas data menggunakan program *SPSS.23*:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		85
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.39081805
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.050
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.073[c]

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel 4.6 menunjukkan nilai signifikan (*Asymp. Sig*) sebesar 0,073. Karena nilai *Asymp*. kedua variabel ≥ 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linear atau tidak.

Untuk mempermudah perhitungan uji linearitas data, dapat pula digunakan dengan bantuan program *SPSS. 23.* Jika *Sig* atau Signifikan pada *Deviation from Linearity ≥ 0,05,* maka hubugan antar variabel adalah linear. Kemudian juga sebaliknya, jika *Sig* atau Signifikan pada *Deviation from Linearity < 0,05,* maka hubugan antar variabel adalah tidak linear.

Berikut hasil perhitungan uji homogenitas data menggunakan program *SPSS.23*:

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Problem Solving * Minat Bermain Game Mobile Legends	Between Groups	(Combined)	5162.512	49	105.357	1.642	.063
		Linearity	358.206	1	358.206	5.583	.024
		Deviation from Linearity	4804.307	48	100.090	1.560	.086
	Within Groups		2245.440	35	64.155		
	Total		7407.953	84			

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Hasil dari tabel 4.8 menunjukkan nilai signifikan pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,086. Karena nilai *sig.*(0,086) ≥ 0,05. maka

dapat disimpulkan bahwa data data yang dimiliki sesuai dengan garis linear .

c. Uji keberartian regresi.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui berarti tidaknya variabel X dan Y yang telah dibentuk melalui persamaan regresi linier sederhana.

Uji Keberartian dapat dilakukan dengan bantuan program *SPSS.23 for Windows* dengan melihat tabel *Correlation Coefficient* (R).. Kriteria pengujian terima Ho jika nilai *Sig*. > 0,05 maka regresi tidak berarti, tolak Ho jika *Sig*. ≤ 0,05 maka regresi berarti.

Nilai *Sig.* dapat dilihat dari tabel *Coefficients* pada output *SPSS.23* sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Keberartian

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.453	3.352		19.525	.000
	Minat Bermain Game Mobile Legends	.087	.042	.220	2.054	.043

a. Dependent Variabel: Kemampuan Problem Solving

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Pada tabel 4.9 nilai sig. (0,043) ≤ 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa regresi berarti.

B. Analisis Data

Dalam menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yaitu mengetahui tingkat minat bermain *game mobile legends* dan tingkat kemampuan *problem solving* siswa dengan mencari nilai rata-rata (*Mean*) yaitu

a. Minat Bermain *Game Mobile Legends.*

Dari hasil skor jawaban responden pada angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan jumlah item keseluruhan adalah sebanyak 33 item

yang sebelumnya sudah di uji validitas dan reliabilitas instrumen dengan 85 responden maka selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui seberapa besar minat bermain *game mobile legends.*

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dihitung nilai rata-rata (*mean*) minat bermain *game mobile legends* , dengan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows* sebagai berikut :

Tabel 4.9 Statistika Deskriptif Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Bermain Game Mobile Legends	85	33	130	75.89	23.851
Valid N (listwise)	85				

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Pada *output* di atas menunujukan nilai dari minat bermain *game mobile legends* yang dibagikan dan isi oleh 85 siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto, menunjukan mean sebesar 75,89 nilai terendah 33 dan nilai tertinggi adalah 130 dengan standar deviasi 23,851.

Untuk mengetahui rata-rata skor , baik pada variabel minat bermain *game mobile legends* maupun variabel kemampuan *problem solving* siswa. Untuk menjawab pertanyaan ini maka diperlukan langkah berikutnya yaitu, menentukan nilai rata-rata tersebut kedalam 3 kategori dengan menggunakan interval nilai.Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Kategorisasi Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Kategorisasi	Rumus
Tinggi	X > Mean + SD X > 75,89 + 23,851 X > 99,741
Sedang	Mean – SD < X ≤ Mean + SD 75,89 – 23,851 < X ≤ 75,89 + 23,851 52,039 < X ≤ 99,741

Rendah	X ≤ Mean – SD X ≤ 75,89 – 23,851 X ≤ 52,039

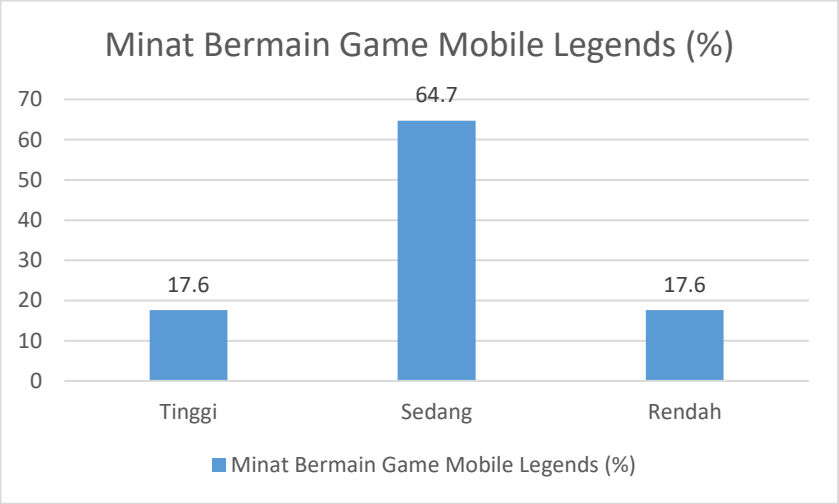
Selanjutnya mencari frekuensi dan prosentase berdasarkan kelas yang sudah dibuat dengan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows* sebagai berikut :

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Keterangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	15	17.6	17.6	17.6
	Sedang	55	64.7	64.7	82.4
	Tinggi	15	17.6	17.6	100.0
	Total	85	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*



Gambar 4.1 Prosentase Minat Bermain *Game Mobile Legends*

Dari data di atas diperoleh 17,6 % siswa yang memiliki minat yang tinggi, 64,7 % siswa memiliki minat yang sedang dan 17,6 % siswa memiliki minat yang rendah .

b. Kemampuan *Problem Solving* Siswa

Dari hasil skor jawaban responden pada tes yang telah dibuat oleh peneliti dengan jumlah item keseluruhan adalah sebanyak 5 item dengan 85 responden yang sebelumnya sudah di uji validitas dan reliabilitas instrumen maka selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui seberapa besar kemampuan *problem solving* siswa.

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat dihitung nilai rata-rata (*mean*) kemampuan *problem solving* siswa , dengan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows* sebagai berikut :

Tabel 4.12 Statitika Deskriptif Kemampuan *Problem Solving*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Problem Solving	85	50	90	72.02	9.391
Valid N (listwise)	85				

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Pada *output* di atas menunujukan nilai dari kemampaun *problem solving* siswa yang dibagikan dan isi oleh 85 siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto, menunjukan mean sebesar 72,02 nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan standar deviasi 9,391.

Untuk mengetahui rata-rata skor , baik pada variabel minat bermain *game mobile legends* maupun variabel kemampuan *problem solving* siswa. Untuk menjawab pertanyaan ini maka diperlukan langkah berikutnya yaitu, menentukan nilai rata-rata tersebut kedalam 3 kategori dengan menggunakan interval nilai. Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 13 Kategorisasi kemampuan *problem solving*

Kategorisasi	Rumus
Tinggi	X > Mean + 1.SD X > 72,02 + 9,391 X > 81,411

Sedang	Mean – SD < X ≤ Mean + SD 72,02 – 9,391 < X ≤ 72,02 + 9,391 62,629 < X ≤ 81,411
Rendah	X ≤ Mean – SD X ≤ 72,02 – 9,391 X ≤ 62,629

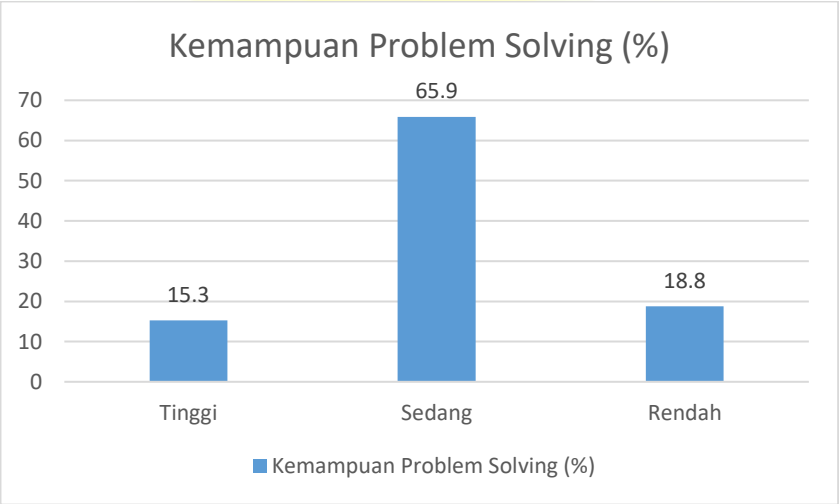
Selanjutnya mencari frekuensi dan prosentase berdasarkan kelas yang sudah dibuat dengan menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for windows* sebagai berikut :

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi kemampuan *problem solving*

Keterangan2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	16	18.8	18.8	18.8
	Sedang	56	65.9	65.9	84.7
	Tinggi	13	15.3	15.3	100.0
	Total	85	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*



Gambar 4.2 Prosentase kemampuan *problem solving* siswa

Dari data di atas diperoleh 15,3 % siswa yang memiliki kemampuan *problem solving* yang tinggi, 65,9 % siswa memiliki kemampuan *problem*

solving yang sedang dan 18,8 % siswa memiliki kemampuan *problem solving* yang rendah .

c. Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear adalah alat statistik yang dipergunakan untuk mengetahui pengaruh antara satu atau beberapa variabel terhadap satu buah variabel. Analisis linear sederhana dipergunakan untuk mengetahui pengaruh antar satu buah variabel bebas terhadap satu buah variabel terikat.

Untuk mengetahui diterima tidaknya hipotesis yang peneliti ajukan, maka akan peneliti buktikan dengan cara mencari nilai penghitungan regresi dari variabel X (Minat Bermain *Game Mobile Legends*) yang telah dikumpulkan melalui angket dan variabel Y (Kemampuan *Problem Solving* Siswa) dengan menggunakan aplikasi *SPSS 23..0 for Windows* atau dengan menggunakan hubungan fungsional $\hat{Y}$ = a + bx.

Dari perhitungan menggunakan SPSS tersebut, akan muncul beberapa tabel yang menunjukkan hasil pemprosesan data. Diantaranya ada tabel *Model Summary*, *Coefficients* dan lainnya. Tabel-tabel tersebut antara lain.

Tabel 4.15 *Coefficients*

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.453	3.352		19.525	.000
	Minat Bermain Game Mobile Legends	.087	.042	.220	2.054	.043

a. Dependent Variabel: Kemampuan Problem Solving

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Pada tabel ini, pada kolom B pada *Constant* adalah 65,453 sedangkan nilai (b) adalah 0,087 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $\hat{Y}$ = 65, 453 + 0,087 X

1. Konstanta sebesar 65,453 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai X maka nilai $\hat{Y}$ adalah 65, 453.
2. Koefisien regresi X sebesar 0,087 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 unit X, maka nilai $\hat{Y}$ bertambah sebesar 0,087.

Tabel 4.16 *Model Summary*

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.220[a]	.048	.037	9.216

a. Predictors: (Constant), Minat Bermain Game Mobile Legends

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,220 dan dijelaskan besarnya prosentasi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang meurpakan hasil dari penguadratan R. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,048, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel minat bermain *game mobile legends* terhadap variabel kemampuan *problem solving* siswa adalah sebesar 4,8 % sedangkan sisanya 95,2 % dipengaruhi oleh variabel lain. Selanjutnya menguji hipotesis yang dikemukakan pada awal yaitu

1. Hipotesis Nol (Ho) : Tidak terdapat pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Hipotesis Kerja (Ha) : terdapat pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.

Ketentuan penerimaan hipotesis adalah:

1. Jika nilai probabilitas lebih kecil dari pada atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 ≤ Sig.), Ho diterima (Ha ditolak). Artinya,

IAIN PURWOKERTO

tidak signifikan. Dan jika nilai probabilitas lebih besar dari pada atau sama dengan nilai probabilitas Sig. (0,05 ≥ Sig.), Ho ditolak (Ha diterima). Artinya, signifikan.

2. Jika atau maka variabel X berpengaruh terhadap Y atau Ho ditolak. Dan jika atau maka variabel X tidak berpengaruh terhadap Y atau Ho diterima.[83]

Tabel 4.17 *Anova*

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	358.206	1	358.206	4.217	.043[b]
	Residual	7049.747	83	84.937		
	Total	7407.953	84			

a. Dependent Variabel: Kemampuan Problem Solving

b. Predictors: (Constant), Minat Bermain Game Mobile Legends

Sumber : Hasil Olahan Komputer *SPSS 23.0 for Windows*

Pada tabel 4.18 *Anova* ini untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa. dari output tersebut terlihat bahwa F hitung = 4,217 dengan tingkat signifikan / probabilitas 0,043 ≤ 0,05, artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian menunjukan bahwa variabel minat bermain *game mobile legends* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *problem solving* siswa.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto dengan sampel sejumlah 85 siswa.

[83] Haryadi Sarjono & Winda Julianita, *SPSS vs LISREL…*, hlm. 101.

Peneliti menggunakan tabel pengkategorian untuk mengetahui minat bermain *game mobile legends* dan kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto yaitu menjadi 3 kategori diantaranya, tinggi, sedang dan rendah. Dari data di atas diperoleh 17,6 % siswa yang memiliki minat yang tinggi, 64,7 % siswa memiliki minat yang sedang dan 17,6 % siswa memiliki minat yang rendah .

Sedangkan untuk kemampuan *problem solving* siswa diperoleh Dari data di atas diperoleh 15,3 % siswa yang memiliki kemampuan *problem solving* yang tinggi, 65,9 % siswa memiliki kemampuan *problem solving* yang sedang dan 18,8 % siswa memiliki kemampuan *problem solving* yang rendah .

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto. Hal ini dibuktikan dengan pengujian kevalidan dengan teknik probabilitas yang menunjukan bahwa nilai sig minat bermain *game mobile legends* lebih kecil dari α dengan nilai 0,043. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto.

Persamaan regresi yang diperoleh adalah $\hat{Y}$ = 65, 453 + 0,087 X. Hal ini menyatakan bahwa nilai konstan sebesar 65,453 jika tidak ada unit X maka nilai $\hat{Y}$ adalah 65, 453. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,087 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai X, maka nilai $\hat{Y}$ bertambah sebesar 0,087.

Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,048, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel minat bermain *game mobile legends* terhadap variabel kemampuan *problem solving* siswa adalah sebesar 4,8 % sedangkan sisanya 95,2 % dipengaruhi oleh variabel lain.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah penulis lakukan mengenai pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Minat bermian *game mobile legends* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukan bahwa 17,6 % siswa yang memiliki minat yang tinggi, 64,7 % siswa memiliki minat yang sedang dan 17,6 % siswa memiliki minat yang rendah .
2. Kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukan bahwa 15,3 % siswa yang memiliki kemampuan *problem solving* yang tinggi, 65,9 % siswa memiliki kemampuan *problem solving* yang sedang dan 18,8 % siswa memiliki kemampuan *problem solving* yang rendah .
3. Pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukan bahwa Analisis koefisien determinasi diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,048, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 03 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah sebesar 4,8 % sedangkan 95,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

   Hasil perhitungan di atas menunjukan bahwa minat bermain *game mobile legends* memiliki pengaruh tetapi tidak besar yaitu sebesar 4,8%. Hal ini disebabkan karena yang mempengaruhi kemampuan *problem*

solving siswa bukan hanya minat dalam bermain *game mobile legends*, akan tetapi ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi, seperti faktor ketertarikan terhadap matematika dan bakat, serta faktor dari luar, yaitu pembelajaran guru.

Persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk yakni $\hat{Y}$ = 65, 453 + 0,087 X yang bermakna bahwa tanpa adanya pengaruh dari minat bermain *game mobile legends* maka besarnya kemampuan *problem solving* siswa sebesar 65,453. Kemampuan *problem solving* siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat bermain *game mobile legends* sebesar 0,087.

B. Saran-Saran

Setelah mengambil kesimpulan dari pengaruh minat bermain *game mobile legends* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas VIII sekolah menengah pertama muhammadiyah 03 Purwokerto, penulis ingin menyampaikan saran-saran kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini dengan harapan dapat bermanfaat dikemudian hari. *Game* memiliki pengaruh yang signifikan dalam cara perkembangan fikir siswa terutama pada siswa. Tidak semua *game* memiliki efek negatif, namun disisi lain juga dapat menjadi media penghibur bagi siswa dan secara tidak langsung mengembangkan kemampuan *problem solving* mereka. Adapun saran-saran tersebut antara lain penulis sampaikan kepada:

IAIN PURWOKERTO

1. Orang Tua.

   Hendaknya keluarga atau orang tua senantiasa mendampingi anak-anak yang masih dalam masa perkembangan intelektual, terutama ketika mereka menikmati *game*. Dan hendaknya orang tua pun dapat mengontrol penggunaan *smartphone* oleh anak dalam bermain *game* serta tak menyampingkan anak untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

2. Kepada guru dan pendidik

   Pengaruh dan efek yang ditimbulkan dari *game* begitu besar. Selain itu minat dan antusias anak-anak dalam bermain *game* juga tinggi. Maka dari itu, kepada pihak guru seharusnya dapat mengembangkan

minat siswa agar dapat lebih maju bahkan dapat menjadi atlet *e-sport* indonesia kedepannya.

3. Kepada masyarakat

   Handaknya jangan memandang sebelah mata efek dari bermain *game.* Banyak anak di luar sana sukses karena *game.* Tak hanya itu saja sekarang *game* sudah ditandingkan di level internasional dalam *e-sport.*

4. Kepada pemerintah

   Agar dapat memfasilitasi perkembangan minat bermain *game* bahkan dapat diadakannya turnamen-turnamen *game* yang dapat mengembangkan kemampuan mereka kedepannya.

C. **Kata Penutup**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt yang telah memberikan nikmat, karunidan pertolongan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat terselesaaikan. Tidak lupa penulis ucapakan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang berperan membantu dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal hingga akhir. penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada dosen pembimbing skripsi serta dosen-dosen lain yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Semoga amal-amal kebaikan yang diperbuat mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa penyusunan penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran sehingga dapat menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Artikelbaca. (2018, Oktober 2). Retrieved from https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/

Bahasa, T. P. (1994). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Chairani, Z. (2016). *Metagognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika.* Yogyakarta: Deeppublish Publisher.

Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain.* Lampung: Guespedia.

Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Eka, K., & Ridwan, M. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika Panduan Praktis Menyusun Skripsi Tesis dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi disertai dengan Model Pembelajran dan Kemampuan Matematis.* Bandung: Refika aditama.

Hanief, Y. N., & Himayanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.

Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa.* Bandung: PT Refika Aditama.

Irianto, A. (2005). *Kunci Sukses yang Tak Pernah Gagal.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kaskus. (2019, Januari 9). Retrieved from Https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/

Mairing, J. P. (2018). *Pemecahan Masalah Matematika cara siswa meperoleh jalan untuk berfikir kritis dan sikap positif.* Bandung: CV Alfabeta.

Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis-Kreatif.* Sumedang: UPI Sumedang Press.

Nurkarcana, W. (1983). *Evaluasi Pendidikan.* Surabaya: Usaha Nasional.

Offirston, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Softwere Cinderella.* Yogyakarta: Deeppublish.

Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online pada pelajar (Studi Fenomologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolang, Kabupaten Sragen Tahun 2013. 3.

Priyatna, B. A. (2019, Januari 02). *upi.edu.* Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/1964

12051990031-
BAMBANG_AVIP_PRIATNA_M/Makalah_November_2008.pdf

Ridoi, M. (2018). *Cara mudah Membuat Game Edukasi dengan Contruct 2.* Malang.

Riduan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula.* Bandung: Alfabeta.

Rohmad, & Supriyanto. (2013). *Statistika Pendidikan Menggunakan Microsoft Excel dan MINITAB.* Purwokerto: STAIN Press.

Rostina. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Saefuddin, A. (2007). *Penyusunan Skala Psikologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Saputra, M. S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta: Grasindo.

Sarjono, H., & Julianti, W. (2013). *SPSS vs LISREL.* Jakarta: Salemba empat.

Siregar, S. (2013). *Statistik Paramentrik untuk Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Bumi Aksara.

Siswono, T. Y. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Slameto. (1987). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Subondo, A. (2000). *Sumber dan Alat Permainan (Untik Pendidikan Anak Usia Dini).* Jakarta: Grasindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kunatitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukandarrumudi. (2012). *Metode Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula.* Yogyakarta: Gadja Mada University Press.

Sulasmono. (2012). Problem Solving :Signifikasi, Pengertian, dan Ragamnya. *Satya Widya*, 155-166.

Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jorm FISIP Volume 2 No.2*, 8.

Syah, M. (1999). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos.

Techinasia. (2018, Oktober 01). Retrieved from https://id.techinasia.com/idc-penjualan-smartphone-2015

Upe, A., & Damsid. (2013). *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah.* Salatiga: Satya Wacana University Press.

Wikipedia. (2018, Oktober 2). Retrieved from https://ms.m.wikipedia.org/wiki/bermain

Wikipedia. (2018, Oktober 2). Retrieved from https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile_legends_bang_bang

Wikipedia. (2018, Oktober 2). Retrieved from https://ms.m.wikipedia.org/wiki/bermain

Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Bandung: Gudang Penerbit.

IAIN PURWOKERTO