

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN IQ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 3 KLATEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika
Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam



Disusun Oleh :

SURYO PRIYO HUTOMO

1113102389

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

TAHUN 2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN IQ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS VII SMP
NEGERI 3 KLATEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

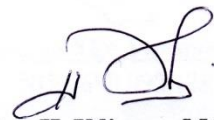
Diajukan oleh
SURYO PRIYO HUTOMO
NIM 1113102389

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan

Dewan Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten

Pada tanggal : 25 September 2015

Pembimbing Utama



Drs. H. Udiyono, M.Pd
NIP. 19541124 198212 1 001

Pembimbing Pendamping



Joko Sungkono, S.Si, M.Sc
NIK 690 129 308

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika



Tasari, S.Si, M.Si
NIK 690 304 280

HALAMAN PENGESAHAN
PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN IQ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 3 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Diajukan oleh

SURYO PRIYO HUTOMO
NIM 1113102389

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Dharma Klaten dan diterima

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar

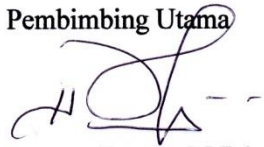
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Matematika

Pada tanggal : 3 Oktober 2015

Ketua


Drs. H. Suhud Eko Yuwono, M.Hum
NIK. 690 092 128


Pembimbing Utama


Drs. H. Udiyono, M.Pd
NIP. 19541124 198212 1001

Sekretaris

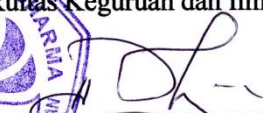

Tasari, S.Si. M.Si
NIK. 690 304 280

Pembimbing Pendamping


Joko Sungkono, S.Si, M.Sc
NIK 690 129 308

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. H. Udiyono, M.Pd
NIP. 19541124 198212 1001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suryo Priyo Hutomo
NIM : 11131012389
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN IQ
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS
VII SMP NEGERI 3 KLATEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015.

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan penjabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 5 September 2015

Yang membuat pernyataan,



(Suryo Priyo Hutomo)

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8)

Kesuksesan hanya berpihak pada orang yang kerja keras dan kerja cerdas

(penulis)

Tidak akan ada masalah, jika terjadi masalah tidak dipermasalahkan (penulis)

PERSEMBAHAN

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada Orang tuaku, kakakku dan para sahabatku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi, tiada henti memberikan dukungan do'anya buat aku. Tanpa keluarga, manusia, sendiri di dunia, gemetar dalam dingin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan IQ terhadap Prestasi Belajar Matematika kelas VII SMP Negeri 3 Klaten Tahun Pelajaran 2014/2015”***.

Shalawat dan salam, barokah yang seindah-indahnya, mudah-mudahan terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Yang telah membawa kita dari kebodohan menuju alam ilmiah yaitu *Dinul Islam*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak serta bimbingan yang sangat berharga dari bapak/ibu dosen pembimbing. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd , Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Drs. H. Udiyono, M.Pd , Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan sekaligus sebagai pembimbing utama.
3. Bapak Tasari, S.Si, M.Si , Ketua Progdi Pendidikan Matematika.
4. Bapak Joko Sungkono, S.Si, M.Sc , pembimbing pendamping.
5. Bapak Drs. Suparmo, MM kepala SMP Negeri 3 Klaten.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Harapan Penulis mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun, penulis terima dengan tangan terbuka.

Klaten, 05 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halam Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar isi	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiv
Abstrak	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori	8
1. Kajian IQ	8

2. Game Online	16
3. Prestasi Belajar Matematika	19
B. Kerangka Berpikir	21
C. Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	26
B. Identifikasi Variabel	27
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
D. Populasi dan Sampel	28
E. Instrument Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	30
G. Validitas dan Reliabilitas	31
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data	40
1. Tabel Distribusi Frekuensi Angket Game Online	40
2. Rentang Skala	51
3. Tabulasi Data Penelitian	53
4. Uji Normalitas Data	58
5. Uji Hipotesis.....	60
B. Implikasi Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73

B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

No	Judul	halaman
2.1	Tingkat IQ	13
3.1	Uji Validitas Intensitas Bermain Game Online	32
3.2	Uji Validitas Prestasi Belajar Matematika	33
3.3	Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	39
4.1	Jawaban apakah anda mengetahui permainan game online.....	40
4.2	Jawaban sejak kapan anda mengenal game online.....	40
4.3	Jawaban apakah anda suka bermain game online.....	41
4.4	Jawaban apa yang anda rasakan saat bermain game online.....	41
4.5	Jawaban rela berlama-lama di depan komputer untuk bermain game online.....	42
4.6	Jawaban jam yang dihabiskan dalam bermain game oline dalam satu hari.	43
4.7	Jawaban berapa game yang anda mainkan.....	43
4.8	Jawaban menambah waktu , ketika waktu bermain game online habis	44
4.9	Jawaban menghabiskan waktu luang untuk bermain game online	45
4.10	Jawaban merasa ada yang kurang jika belum bermain game online ,.....	45
4.11	Jawaban bermain game sepuasnya ganpa ada yang mengganggu	46
4.12	Jawaban menggunakan uang saku untuk bermain game online	46
4.13	Jawaban biaya yang dikeluarkan setiap bermain game online	47
4.14	Jawaban berapa kali menyempatkan bermain game online dalam satu minggu	48
4.15	Jawaban datang lebih awal ke warnet supaya main tidak antri	48

4.16	Jawaban rela antri di warnet atau game center lainnya.....	49
4.17	Jawaban mengikuti lomba game online.....	49
4.18	Jawaban bermain game online membuat prestasi belajar.....	50
4.19	Rentang skala intensitas bermain game online.....	51
4.20	Rentang skala IQ	52
4.21	Kriteria prestasi belajar matematika.....	52
4.22	Data hasil penelitian intensitas bermain game online.	53
4.23	Skor jawaban Intensitas dan rentang skala bermain game online	54
4.24	Data IQ	55
4.25	Data prestasi belajar matematika	56
4.26	Rangkuman data intensitas bermain game online, IQ dan prestasi belajar matematika	57
4.27	Uji normalitas intensitas bermain game online	58
4.28	Uji normalitas IQ	59
4.29	Uji normalitas prestasi belajar matematika	60
4.30	Intensitas bermain game online dengan prestasi belajar matematika	61
4.31	IQ dengan prestasi belajar matematika	64
4.32	Rangkuman pengujian ketiga variabel	67

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
1.	Angket game online	79
2.	Soal prestasi belajar matematika.....	84
3.	Kunci jawaban soal prestasi belajar matematika	86
4.	Uji validitas angket intensitas bermain game online	88
5.	Uji validitas prestasi belajar matematika	109
6.	Uji reliabilitas angket intensitas bermain game online	115
7.	Uji reliabilitas prestasi belajar matematika	119
8.	Uji normalitas intensitas bermain game online	123
9.	Uji normalitas IQ	125
10.	Uji normalitas prestasi belajar matematika	127
11.	Tabel t	129
12.	Tabel distribusi normal komulatif Z.....	130
13.	Tabel chi kuadrat	131
14.	Tabel r	132
15.	Tabel F	133

16.	Data IQ	134
17.	Jawaban soal prestasi belajar	136
18.	Persamaan regresi hipotesis 1	140
19.	Persamaan regresi hipotesis 2	142
20.	Persamaan regresi hipotesis 3	144
21.	Surat ijin penelitian UNWIDHA	148
22.	Surat ijin penelitian BAPPEDA	149
23.	Surat keterangan penelitian	150

ABSTRAK

Suryo Priyo Hutomo NIM 111310289. Program Studi Pendidikan Matematika; Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Widya Dharma Klaten. 2015. Skripsi: ***Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan IQ Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 3 Klaten tahun pelajaran 2014/2015.***

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar matematika (2) mengetahui pengaruh tingkat IQ terhadap prestasi belajar matematika dan (3) mengetahui pengaruh intensitas bermain game online dan tingkat IQ terhadap prestasi belajar matematika

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Klaten, dan sampel penelitian kelas VII C dan VII D. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu : metode kuisioner untuk mengambil intensitas bermain game online, metode dokumentasi untuk mengambil data IQ, metode test untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten hal ini dilihat dari koefisien regresi sebesar $-0,3618$ dan mempunyai pengaruh penurunan terhadap prestasi belajar matematika sebesar $13,09\%$. 2) Ada pengaruh IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten hal ini dilihat dari koefisien regresi sebesar $0,4155$ dan mempunyai pengaruh kenaikan terhadap prestasi belajar matematika sebesar $17,27\%$. 3) Ada pengaruh intensitas bermain game online dan IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten hal ini dilihat dari koefisien regresi sebesar $0,4810$ dan mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar matematika sebesar $23,13\%$. $8,063\%$ untuk intensitas bermain game online dan $15,067\%$ untuk tingkat IQ . Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang gemar bermain game online dan tingkat IQ siswa mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar matematika.

Kata kunci : *Game Online, IQ, Prestasi Belajar Matematika*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang cukup besar baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Menurut (Akib, 2001: 143) dewasa ini matematika sering dipandang sebagai bahasa ilmu, alat komunikasi antara ilmu dan ilmuwan serta merupakan alat analisis. Dengan demikian matematika menempatkan diri sebagai sarana strategis dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan intelektual.

Pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar mempunyai peranan yang sangat penting sebab jenjang ini merupakan pondasi yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian anak. Karena itu Mendikbud Wardiman Djojonegoro dalam sambutannya pada konferensi Matematika Asia Tenggara IV, mengemukakan bahwa pelajaran matematika yang diberikan terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan agar pada akhir setiap tahap pendidikan, peserta didik memiliki kemampuan tertentu bagi kehidupan selanjutnya.

Namun pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi perubahan dalam segala lapisan masyarakat terutama di kalangan pelajar. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Salah satu temuan tersebut adalah *game online, game online*

merupakan sarana bermain *game* yang membutuhkan koneksi internet untuk memainkannya

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online tersebut*. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah “Game Center” yaitu tempat bermain khusus *game online* cukup besar. Realita pada masyarakat kita dikota maupun didesa *game center* sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang.

Bahkan sekarang gadget-gadget sudah dilengkapi fitur untuk bermain *game online*. Dengan demikian tidak mengherankan siswa bisa bermain *game online* dimana saja.

Game online sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini.

Dampak dari siswa yang sudah kecanduan *game online* adalah mengurangi minat belajar terhadap mata pelajaran terutama pelajaran

matematika. Banyak pelajar yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk menyempatkan waktu bermain *game*, seolah-olah sudah menjadi kebutuhan primer. Tidak heran di warnet-warnet kerap dijumpai pelajar yang asyik bermain *game online*, bahkan pada jam belajar. Pelajar zaman sekarang lebih asyik bermain *game online* dari pada asyik belajar mata pelajaran terutama pelajaran matematika. Sungguh ironis calon penerus bangsa malah terjerumus kemajuan teknologi.

Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Variabel IQ (*Intelligence Quotient*) siswa diindikasikan memiliki kontribusi terhadap fenomena tersebut, sebab dibutuhkan IQ yang minimal adalah normal untuk menghasilkan suatu keterampilan yang baik. Dalam disertasinya, Pujiono melaporkan hasil penelitiannya bahwa taraf kecerdasan telah teruji sebagai suatu variabel model kausal atau penentu langsung terhadap prestasi belajar. Gardner menyatakan bahwa kecerdasan berkaitan dengan kapasitas: (1) memecahkan masalah dan (2) menciptakan produk di lingkungan yang kondusif dan alamiah. Secara umum kecerdasan dapat dimaknai sama seperti maknanya dalam bahasa sehari-hari sebagai kemampuan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan praktis (*problem-solving capacity*).

Istilah IQ dan inteligensi/kecerdasan secara umum sering digunakan secara bergantian dengan maksud dan tujuan yang sama. Anastasi & Urbina (2007: 325) berpendapat bahwa untuk masyarakat umum, IQ tidak disamakan dengan jenis skor tertentu pada tes tertentu tetapi kerap kali dipandang sebagai singkatan untuk inteligensi.

Tingkat inteligensi siswa dengan ditandai hasil nilai tes IQ, secara logis dan ilmiah berpengaruh terhadap kemampuan untuk memecahkan masalah dalam soal cerita matematika. Lemahnya inteligensi siswa dengan ditandai hasil nilai tes IQ rendah menyebabkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dalam soal cerita matematika mengalami kesulitan dibanding dengan siswa ber-inteligensi kuat dengan ditandai hasil nilai tes IQ tinggi.

Kaitannya dengan determinan variabel IQ, Jensen menerbitkan artikel yang melaporkan bahwa faktor heritabilitas IQ Stanford-Binet di antara siswa-siswi sekolah menengah Amerika adalah 0,70 berarti bahwa 70% dari varians yang ditemukan dalam skor-skor ini dapat dianggap disebabkan oleh perbedaan-perbedaan herediter dan 30% dapat dianggap disebabkan oleh lingkungan (Anastasi & Urbina, 2007: 326). Oleh karena itu maka kecerdasan siswa yang notabene merupakan faktor genetik dan juga mendapat intimidasi serta stimulus lingkungan, harus diperhatikan dalam hubungannya dengan kebiasaan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas muncul pertanyaan berkenaan dengan hubungan antara kecerdasan intelektual dan kebiasaan bermain game online

terhadap hasil belajar siswa, Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian yang berjudul : ***“Pengaruh intensitas bermain game online dan IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten tahun pelajaran 2014/2015 ”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis identifikasi masalahnya meliputi:

1. Intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa.
2. Tingkat IQ dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis maka adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh *game online* dan IQ terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten. Peneliti lebih membahas mengenai candu *game online* dan tingkat IQ yang meliputi:

1. Intensitas bermain *game online* siswa terhadap prestasi belajar matematikanya.
2. Pengaruh tingkat IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh peneliti maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Adakah pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa ?
2. Adakah pengaruh yang signifikan antara tingkat IQ dengan prestasi belajar matematika siswa ?
3. Adakah pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan tingkat IQ dengan prestasi belajar matematika siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten.
2. Untuk mengetahui pengaruh tingkat IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan tingkat IQ siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini :

- a. Manfaat teoritis
 1. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan ilmu statistika.
 2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
- b. Manfaat praktis
 1. Memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar matematika siswa.
 2. Memberikan pemahaman akan pengaruh IQ terhadap prestasi belajar matematika siswa.
 3. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Intensitas bermain *game online* mempunyai pengaruh yang negatif terhadap prestasi belajar matematika, hal ini dibuktikan dari nilai korelasinya $-0,361772$. Hubungan Intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar matematika dapat dikatakan rendah. Serta intensitas bermain *game online* mempunyai pengaruh sebesar 13,09% terhadap penurunan prestasi belajar matematika.
2. Tingkat IQ mempunyai pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar matematika, hal ini dibuktikan dari nilai korelasinya $0,415578$. Hubungan IQ dengan prestasi belajar matematika dapat dikatakan sedang. Serta IQ mempunyai pengaruh sebesar 17,27% terhadap kenaikan prestasi belajar matematika.
3. Intensitas bermain *game online* dan IQ mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar matematika, hal ini dibuktikan dari nilai korelasinya $0,481014$. Hubungan intensitas bermain *game online* dan IQ terhadap prestasi belajar matematika dapat dikatakan sedang. Serta intensitas bermain *game online* dan IQ mempunyai pengaruh sebesar 23,13%

terhadap kenaikan prestasi belajar matematika. 8,063% untuk variabel intensitas bermain *game online* dan 15,067% untuk variabel IQ.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi anak yang sudah kecanduan *game online*
 - a. Untuk orang tua.
 - 1) Batasi waktu bermain *game online*.
 - 2) Jangan fasilitasi anak untuk bermain *game online*.
 - 3) Bantulah anak memilih *game* yang bersifat edukatif.
 - b. Untuk guru atau pendidik.
 - 1) Lebih memberikan perhatian dan pengawasan disekolah supaya tidak membolos untuk bermain *game online*.
2. Bagi anak yang belum kecanduan *game online*
 - a. Untuk orang tua
 - 1) Buatlah sebuah peraturan yang dibuat dengan anak anda secara bersama-sama. Di antaranya batasan waktu antara anak bermain *game online*, belajar dan kegiatan anak dengan teman-temannya.
 - 2) Jangan memfasilitasi anak untuk bermain *game online*
 - b. Untuk guru atau pendidik
 - 1) Beri pemahaman lebih mengenai *game online* agar tidak menjadi maniak *game online*.

3. Bagi peneliti

Perlu dikatakan lagi bahwa hasil penelitian tentang Pengaruh Intensitas Bermain *game online* dan IQ terhadap prestasi belajar matematika kelas VII SMP Negeri 3 Klaten ini belum bisa dikatakan final, sebab tidak menutup kemungkinan masih banyak kekurangan di dalamnya sebagai akibat dari keterbatasan waktu, sumber rujukan, metode serta pengetahuan dan ketajaman analisis yang dimiliki peneliti, oleh karena itu diharapkan terdapat peneliti selanjutnya yang mengkaji lagi dari hasil penelitian ini.

Dan karena pengaruh variabel X_1 terhadap Y (13,09%), X_2 terhadap Y (17,27%), X_1 dan X_2 terhadap Y (23,13%). Ketiga pengaruh tersebut masih kecil dan terdapat variabel lain yang mempengaruhi prestasi belajar matematika. Maka dari itu peneliti selanjutnya bisa menambahkan variabel lain dalam penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Fauzil. "Mencegah Sebelum Parah". 2 Mei 2015.
<https://mujitrisno.wordpress.com/tag/fauzil-adhim/>
- Akib, Irwan. 2001. *Analisis Kesulitan Mahasiswa Matematika Dalam Memahami Konsep-Konsep Dalam Struktur Aljabar. Eksponen* Vol. 3. No. 2 Hal. 143. Jurusan Matematika FMIPA UNM Makassar.
- Anasstasi, Anne., Urbina Susana. 2007. *Tes Psikologi edisi ketujuh, terj Robertus Hariono*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 2006. *Reliabilitas dan Validitas* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifudin. 2009. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badudu, J. S, Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Damara, Albir, 2013. *Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak*. . Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Unnes 2013.
<http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/dampak-game-terhadap-perkembangan-anak.html>. Diakses 26 April 2015
- Djaali, Haji. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husein, Umar. 2001. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Semiawan, Conny. 2007. *Catatan Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana

- Siska Febriana, 2012 , *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Seturan Sleman)*.e journal Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 1. no 2. <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/904/34/167>. Diakses 26 April 2015
- Sobur, Alex.2003.*Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Afabeta
- Suyanto,Bagong,Sutinah.2007.*Metode Penelitian Sosial:Berbagai Alternatif Pendekatan*.Jakarta:Kencana
- Syah, Muhibin.2009.*Psikologi Belajar*.Jakarta:Rajagrafindo Persada
- Triyono.2013.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Yogyakarta:Penerbit Ombak
- Tu'u,Tulus.2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*.Jakarta: Grasindo
- Yahya,Muhammad,2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Unnes 2013. <http://jurnalilmiahtp.blogspot.com/2013/11/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html>. Diakses 26 April 2015