

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP SWASTA
DHARMA WANITA PERTIWI KECAMATAN
MEDAN SELAYANG, KOTA MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2020/2021**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality Medan



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2021**



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP SWASTA DHARMA WANITA PERTIWI KECAMATAN
MEDAN SELAYANG, KOTA MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2020/2021

Disusun dan Diajukan Oleh :

Nama : DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG
NPM : 1705020001
Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi Program
Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Pada Hari
Jumat Tanggal 25 Juni 2021 dan dinyatakan
Telah Memenuhi Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana

Disetujui Dewan Penguji

Penguji I

Drs. Eduard M. Si
NIP.196612231992031002

Penguji II

Krista Surbakti S. Pd., M. Pd
NIDN. 0110078402

Penguji III

Dra. Datten, M. Pd
NIP. 196611291992032001

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Gemala Widiyarti, M. Pd.
NIDN. 0123098602

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Krista Surbakti S. Pd., M. Si
NIDN.0110078402



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP SWASTA DHARMA WANITA PERTIWI KECAMATAN
MEDAN SELAYANG, KOTA MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2020/2021**

Disusun dan Disetujui Oleh :

Nama : Diego Armando Amos Sihotang
NPM : 1705020001
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi Program Studi
Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Pada Hari
Senin Tanggal 25 Juni 2021 dan dinyatakan
Telah Memenuhi Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana

Medan, 25 Juni 2021

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama

Dra. Datten, M.Pd
NIP. 196611291992032001

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Gemala Widiyarti, M.Pd.
NIDN. 0123098602

Pembimbing Pendamping

Dra. Endalina Br. Karosekali, M.Pd
NIP: 195812231987032001

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Krista Surbakti, S. Pd., M. Si.
NIDN. 0110078402



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini tanggal 25 Juni 2021 telah dilaksanakan Ujian Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.

Nama : DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG
NPM : 1705020001
Tempat : Kantin Universitas Quality Medan
Waktu : 10.00-11.00 WIB
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar peserta Didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Dinyatakan Lulus dan Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dengan Nilai: 91,0 (A)

Disetujui Dosen Penguji

Penguji I

Drs. Eduard, M.Si
NIP. 196612231992031002

Penguji II

Krista Surbakti, S. Pd., M.Si.
NIDN. 0110078402

Penguji III

Dra. Datten, M.Pd
NIP. 196611291992032001

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Gemala Widiyarti, M.Pd.
NIDN. 0123098602

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Krista Surbakti, S. Pd., M. Si.
NIP. 196602101992031001



UNIVERSITAS QUALITY
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

PERSETUJUAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY

Nama

Tanda Tangan

Drs. Eduard, M. Si
NIP.196612231992031002

Krista Surbakti, S. Pd., M. Si
NIDN.011007842

Dra. Datten, M.Pd
NIP. 196611291992032001

Mahasiswa

Nama : DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG

NPM : 1705020001

Tanggal Ujian : 25 JUNI 2021



UNIVERSITAS QUALITY


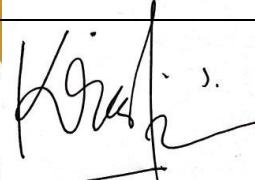
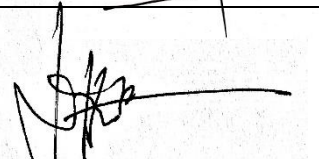
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN HASIL REVISI SKRIPSI

Nama : DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG
NPM : 1705020001
Fakultas : FKIP
Prodi : PPKn S-1
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2021/2021

Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar telah melakukan perbaikan skripsi sesuai dengan saran yang telah disampaikan para Bapak/Ibu tim penguji pada waktu sidang meja hijau.

No	Nama Penguji	Keterangan	Tanda Tangan
1.	<u>Drs. Eduard, M. Si</u> NIP.196612231992031002	Penguji I	
2.	<u>Krista Surbakti, S. Pd., M. Si</u> NIDN. 011007842	Penguji II	
3.	<u>Dra. Datten, M. Pd</u> NIP. 196611291992032001	Penguji III	



UNIVERSITAS QUALITY

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003
web : www.universitasquality.ac.id | e-mail : info@universitasquality.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diego Armando Amos Sihotang
NPM : 1705020001
Program Studi : Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP SWASTA DHARMA WANITA PERTIWI KECAMATAN MEDAN SELAYANG, KOTA MEDAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021”** merupakan karya asli penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi mana pun, sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan ataupun plagiasi dari hasil karya penulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang penulis peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 25 Juni 2021

Diego Armando Amos Sihotang
170502001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Diri

- a. Nama : Diego Armando Amos Sihotang
b. Tempat/Tanggal Lahir : Pematang Siantar/12 September 1999
c. Agama : Katolik
d. Jenis Kelamin : Laki-laki
e. Status : Belum Menikah
f. Jumlah Bersaudara : Anak ke 2 dari 3 bersaudara
g. Alamat : Jln. Asahan Bt.7 no.232, Siantar
h. Jenjang Pendidikan : S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
i. Email : sihotangdiego178@gmail.com
j. Nama Ayah : Albertus Sihotang
k. Pekerjaan : Karyawan Swasta
l. Nama Ibu : Dorkas Parhusip
m. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
n. Alamat Orang Tua : Jln. Asahan Bt.7 no.232, Siantar

2. Riwayat Pendidikan

NO	Asal Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Tamat
1	TK St.MARIA	2003	2004
2	SD RK BUDI MULIA 3	2005	2011
3	SMP SWASTA ASSISI	2012	2014
4	SMA SWASTA ASSISI	2015	2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SMP SWASTA DHARMA WANITA PERTIWI KECAMATAN
MEDAN SELAYANG, KOTA MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2020/2021**

NAMA : **DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG**
NPM : **1705020001**
PROGRAM STUDI : **PPKn**
FAKULTAS : **FKIP**

**Disusun dan Diajukan Untuk Dipertahankan Dalam Ujian Skripsi Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Quality**

Disetujui :

Pembimbing I



Dra. Datten, M.Pd
NIP. 196611291992032001

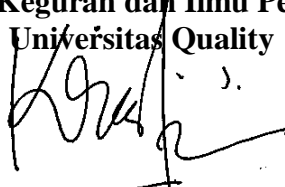
Pembimbing II



Dra. Endalina Br. Karosekali, M.Pd
NIP: 195812231987032001

Diketahui Oleh,

**Ketua Program Studi PPKn
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality**



Krista Surbakti, S. Pd., M. Si.
NIDN : 0110078402

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP SWASTA DHARMA WANITA PERTIWI KEC.MEDAN SELAYANG,KOTA MEDAN.**

Dalam Penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak memperoleh bimbingan dan bantuan baik moral maupun materi dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Dedi Holden Simbolon S. Si, M. Pd, selaku Rektor Universitas Quality Medan
2. Ibu Gemala Widiyarti S.Sos.I., M.Pd, selaku Dekan FIKIP Universitas Quality Medan
3. Krista Surbakti, S.Pd,M.Si selaku Kaprodi PPKn di Universitas Quality Medan
4. Dra.Datten, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, wawasan, motivasi dan dukungan kepada penulis sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Dra.Endalina Br.Karosekali, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, wawasan, motivasi dan dukungan kepada penulis sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
7. Secara khusus dan istimewa, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua ayah tercinta, A.Sihotang dan ibu tersayang D.Br.Parhusip yang selalu memberikan doa dan dukungan setiap saat kepada penulis sejak menjalani awal perkuliahan hingga mengerjakan proposal skripsi ini.

8. Kakak tercinta, Nadya Sihotang dan adik tersayang, Amabel Sihotang, penulis mengucapkan terimakasih atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan.
9. Rekan-rekan seperjuangan yang telah Bersama-sama menuntut ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.

Penulis berusaha untuk mencapai hasil yang semaksimal mungkin, akan tetapi mengingat keterbatasan kemampuan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, maka penulis menyadari bahwa hasilnya masih kurang sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca serta bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia Pendidikan.



Medan, 23 Maret 2021

Penulis,

Diego Armando Amos Sihotang
NPM. 1705020001

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTARK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah.....	3
C.Batasan Masalah	4
D.Rumusan Masalah.....	4
E.Tujuan Penelitian	4
F.Manfaat Penelitian.....	5
1.Manfaat Teoritik	5
2.Manfaat Praktisi.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A.Kerangka Teoritis	6
1.Pengertian <i>Game Online</i>	6
2. Jenis - jenis <i>Game</i>	7
3.Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	10
4.Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	12
5.Dampak Bermain <i>Game Online</i>	14
6.Pengertian Mengajar	17
7.Pengertian Belajar	17
8.Pengertian Prestasi Belajar	19
9.Hasil Belajar	20
B.Kerangka Berpikir.....	21
C.Hipotesis	21
D.Defenisi Operasional.....	22

BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A.Tempat dan Lokasi.....	23
1.Tempat Penelitian.....	23
2.Waktu Penelitian.....	23
B.Populasi dan Sampel	23
1.Populasi	23
2.Sampel.....	24
3. Teknik Penarikan Sampel.....	24
C.Jenis Penelitian	25
D.Prosedur Penelitian.....	25
E.Instrumen Penelitian.....	26
1. Angket.....	25
2.Dokumentasi	28
F.Analisa Data.....	28
1.Uji Validitas.....	28
2.Uji Reliabilitas.....	29
3.Uji Hipotesis (uji t).....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil.....	31
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	31
2. Keadaan Guru dan Peserta didik.....	32
3. Sarana prasarana.....	34
B. Pembahasan.....	35
1. Tingkat Kecanduan dalam bermain Game Online.....	36
a.Uji Validitas.....	
b.Uji Linearitas.....	47
c.Uji Korelasi.....	48
d. Uji Hipotesis dalam analisis regresi linier sederhana.....	49

BAB V SIMPUL DAN SARAN.....	53
A. SIMPUL.....	53
B. SARAN.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Linkert.....	26
Tabel 3.4 <i>Blue Print</i> sebaran item skala bermain <i>game online</i>	26
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....	30
Tabel 4.2 Profil Guru.....	32
Tabel 4.3 Kelas	33
Tabel 4.4 Fasilitas Sekolah.....	33
Tabel 4.5 Hasil respon dari angket kecanduan bermain <i>game online</i>	35
Tabel 4.6 Uji Validitas Quetioner.....	37
Tabel 4.7 Uji Realibilitas.....	38
Tabel 4.8 Deskriptif Nilai dari <i>Game Online</i>	39
Tabel 4.9 <i>Statistics of Frecuency</i> Jenis <i>Game</i> Yang di Mainkan.....	40
Tabel 4.10 Waktu bermain <i>Game Online</i>	41
Tabel 4.11 Sudah bermain <i>game online</i>	41
Tabel 4.12 Nilai-nilai peserta didik semester ganjil (1).....	42
Tabel 4.13 Tingkat rata-rata nilai semester ganjil peserta didik.....	43
Tabel 4.14 Uji Normalitas.....	44
Tabel 4.15 Uji Linearitas.....	45
Tabel 4.16 Uji Korelasi.....	46
Tabel 4.17 Variabels/removed.....	47
Tabel 4.18 ANOVA.....	47
Tabel 4.19 Uji t.....	48
Tabel 4.20 R Square.....	50

