

## ABSTRAK

**DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG, NPM : 1705020001, “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.**

*Game online* sangat populer di zaman sekarang, terutama dikalangan peserta didik. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini dan semakin canggih yang memungkinkan membawa dampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala *likert* modifikasi untuk mengumpulkan data kecanduan game online dan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian bahwa rata-rata perolehan skor akhir yaitu 79.4

Dalam pengumpulan data hasil belajar peserta didik menggunakan studi dokumentasi, yaitu dengan memperoleh hasil belajar semester ganjil yaitu nilai rata-rata raport kelas VIII-A dan skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh selama satu semester adalah 78.57.

Teknik untuk mencari hasil akhir seberapa besar pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan dengan menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis teliti selama kurang lebih sebulan, penulis mendapatkan nilai  $t$  hitung sebesar  $5,242 > 2,048$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa “Terdapat Pengaruh game Online (X) terhadap Hasil Belajar Peserta didik (Y).” dan adanya pengaruh negatif game online tersebut terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Kota Medan sebesar 49% di pengaruhi oleh kecanduan game online dan untuk sisa 51% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

**Kata Kunci :** Game Online dan Hasil Belajar

## **ABSTRACT**

**DIEGO ARMANDO AMOS SIHOTANG, NPM : 1705020001, “Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.**

*Game Online are very popular nowadays especially among students. The development of technology is very rapid today and is increasingly sophisticated which allows it to have a negative impact on student learning outcomes. In this study using quantitative research methods in the form of descriptive statistical analysis and frequency, in collecting data the researchers used a modified likert scale questionnaire method to collect game online addiction data and the results obtained after conducting research that the average final score was 79.4*

*In collecting data on student learning outcomes using documentation studies, namely by obtaining odd semester learning outcomes, namely the average value of class VIII-A report cards and the average score of semester is 78.57.*

*The technique to find the final result of how much influence game online have on student learning outcomes at SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Medan city by using a simple linear regression equation formula. Based on the results of research that the authors have studied for approximately a month, the authors get a t-count value of  $5.242 > 2.048$  so it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means that There is an influence of game online (X) on student learning outcomes (Y) and the negative influence of game online on student learning outcomes at SMP Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kec.Medan Selayang, Medan city by 49% is influenced by game online addiction and the remaining 51% is influenced by other factors.*

**Keywords :** *Game Online and learning outcome*