

**PENGARUH GAME ONLINE KHAN ACCADEMY KIDS  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA  
SMP SWASTA ADYAKSA ENDE**

**SKRIPSI**

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**ROFIDA  
NIM: 2017210687**



**UNIVERSITAS FLORES  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
ENDE  
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGARUH GAME ONLINE (KHAN ACCADEMY KIDS)  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII  
PADA SMP SWASTA ADYAKSA ENDE**

**ROFIDA**


**NIM: 2017210687**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan didepan dewan penguji skripsi  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Ende, 24 Juli 2021

**Menyetujui :**


**Pembimbing 1**



**Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd.**

**NIDN: 0819116001**

**Pembimbing II**



**Drs Elias Beda, M.Pd**

**NIDN : 0813106501**

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Flores**



**Savfut Amrin, SE, M.Ec.Dev**

**NIPY: 19802011490**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH GAME ONLINE (KHAN ACADEMY KIDS )  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPS SWASTA  
ADYAKSA ENDE**

**ROFIDA**  
**NIM:2017210929**

Di pertanggungjawabkan di depan panitia penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Flores  
Hari/Tanggal : 16 Oktober 2021

**PANITIA PENGUJI**

1. Helena Rosalia Parera S.Pd, M.Pd (.....*Elmas*.....)  
Penguji I
2. Fransiskus Korosando, S.Pd, M.Pd (.....*Koroso*.....)  
Penguji II
3. Stefanus H. Gusti MA, SE, M.Ec.Dev (.....*Stefanus*.....)  
Penguji III
4. Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd (.....*YMB*.....)  
Pembimbing I
5. Drs Elias Beda, M.Pd (.....*Elias*.....)  
Pembimbing II

**Mengetahui**

**Dekan** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores      **Ketua** Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Flores



**MOTTO**

**BARANG SIAPA YANG KELUAR RUMAH UNTUK MENCARI ILMU  
MAKA IA BERADA DI JALAN ALLAH HINGGA IA PULANG**

**(HR. TIRMIDZI)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, dan dengan hati yang tulus kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Tuhan yang Maha Kuasa sebagai sumber kehidupan;
2. Yang tercinta Bapak Arba'a Abu Bekar dan Mama Siti Nu Rae yang telah melahirkan, membesarkan, membiayai, serta mendukung perjuangan studiku lewat doa dan pengorbanan hingga meraih keserjaan yang di idam-idamkan keluarga;
3. Yang tersayang Kakak Suriyana dan Kakak Azlan yang memberi motivasi dan nasehat serta penuh kerinduan akan keberhasilan saya dalam studi di Universitas Flores;
4. Yang tersayang Sarifudin Husen yang selalu memberi semangat dengan caranya tersendiri dan dengan setia menemaniku di saat saat aku tak berdaya;
5. Seluruh keluarga besar Embu Ra.e dan Embu Laba yang selalu memberi nasehat serta mendoakan setiap langkah perjuangan studiku hingga meraih keserjanaan;
6. Keluarga besar Jesein kos yang selalu bersama, memotivasi dan mendoakan aku;
7. Almamaterku terrcinta Universitas Flores;
8. Agama, Bangsa dan Negara.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat merampung dan menyelesaikan penulis skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini telah banyak memakan waktu dan biaya namun berkat dukungan dan bantuan dari banyak pihak, sehingga penulis dapat merangkumkan skripsi ini dan sanggup mengatasi segala kesulitan. Melalui kesempatan berharga ini, penulis dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tinginya kepada:

1. Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Flores;
2. Dekan dan para Wakil Dekan FKIP Universitas Flores;
3. Ketua dan Sekretaris, program studi pendidikan ekonomi yang telah menuntun dan melayani selama belajar hingga penyelesaian skripsi ini;
4. Bapak/Ibu dosen yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan penulis selama di bangku kuliah;
5. Bapa/Ibu karyawan Program Studi Pendidikan Ekonomi yang dengan sepenuh hati melayani administrasi baik saat perkulan maupun penyelesaian skripsi ini;
6. Drs.Yosef Moan Banda, M.Pd selaku pembimbing I dan Elias Beda, M.Pd selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing, memotivasi hingga rampungnya skripsi ini;
7. Kepala SMP Swasta Adyaksa Ende bersama staf serta siswa-siswi yang memberikan dukungan dan bantuan lewat data dan informasi selama penulis melakukan penelitian;

8. Yang tersayang sahabat terbaikku Ivon Mare, Anita Tiwe, Ivon Tiza, Yarnie Wie yang telah member dukungan kepada saya;
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2017/2018 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan dukungan kepada penulis;
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil selama Penulis studi di Universitas Flores.

Kiranya segala jasa dan budi baik yang dilimpahkan kepada penulis dan mendapatkan ridho dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membantu untuk menyempurnakan skripsi ini.

Ende, Juli 2021

*Penulis*

## ABSTRAK

### **PENGARUH GAME ONLINE KHAN ACCADEMY KIDS TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA SMP SWASTA ADYAKSA ENDE**

**ROFIDA**

Program studi pendidikan ekonomi, FKIP, Universitas Flores

E-mail : [Rofidafida@gmail.com](mailto:Rofidafida@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh game online pada siswa kelas VIII SMP Swasta Adyaksa Ende, 2) prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Adyaksa ende

Jenis penelitian yakni penelitian Kuantitatif dengan teknik pengumpulan data utama : angket, observasi dan dokumentasi. Dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana model (Sugiyono, 2014:261)

Hasil penelitian Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat di buktikan dengan Hasil pengujian pada tabel menunjukan nilai koefisien variable *game online* sebesar 0,092 dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,080 > 2,028$ ) dan tingkat signifikan  $0,004 < 0,05$ . Dapat dijelaskan bahwa *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Adyaksa Ende. Berdasarkan hasil uji t dapat di peroleh nilai t hitung sebesar 3,080 dan nilai t table sebesar 2,028. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung  $>$  t table. Dengan demikian  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Artinya bermain game online dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada SMP Swasta Adyaksa Ende

Berdasarkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,187. Maka dapat diinterpretasikan bahwa prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Swasta Adyaksa Ende dipengaruhi oleh *game online* sebesar 18,7% dimana semakin besar pengaruh game online (X) maka akan semakin berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Y)

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



## ABSTRACT

### THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES KHAN ACCADEMY KIDS ON THE LEARNING ACHIEVEMENT OF CLASS VIII STUDENTS IN SMP SWASTA ADYAKSA ENDE

ROFIDA

Economic education study program, FKIP, Universitas of Flores

E-mail : [Rofidafida@gmail.com](mailto:Rofidafida@gmail.com)

This study aims to determine: 1) the effect of online games on the VIII grade students of Adyaksa Ende Private Junior High School, 2) the learning achievement of eighth grade students of Adyaksa Ende Private Junior High School.

The type of research is quantitative research with the main data collection techniques: questionnaires, observation and documentation. Analyzed by using a simple linear regression formula model (Sugiyono, 2014:261

The results of this study indicate that there is an effect of playing online games on student achievement. This can be proven by the test results in the table showing the online game variable coefficient value of 0.092 with  $t_{count} > t_{table}$  ( $3.080 > 2.028$ ) and a significant level of  $0.004 < 0.05$ . It can be explained that online games affect the learning achievement of eighth grade students of Adyaksa Ende Private Junior High School. Based on the results of the t-test, it can be obtained that the t-count value is 3.080 and the t-table value is 2.028. This shows that  $t_{count} > t_{table}$ . Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This means that playing online games can affect the learning achievement of class VIII students at Adyaksa Ende Private Junior High School

Based on the Adjusted R Square value of 0.187. Then it can be interpreted that the learning achievement of class VIII students of Adyaksa Ende Private Junior High School is influenced by online games by 18.7% where the greater the influence of online games (X), the more influence on student achievement (Y).

***Keywords: Online Game and Learning Achievement***

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah :

Nama mahasiswa : Rofida  
NIM : 2017210687  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Flores

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam isi skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini telah dideteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan di atas 20% sehingga di nyatakan layak.

Ende, 16 Oktober 2022  
Yang menyatakan



**ROFIDA**  
NIM : 2017210687

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	8
1. Game Online .....	8
2. Game Khan Academy Kids.....	14
3. Belajar .....	15

4. Prestasi Belajar.....	17
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	21
2.3 Kerangka berpikir.....	23
2.4 Hipotesis Penelitian.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	25
3.3 Jenis dan Sumber Data .....	26
3.4 Rancangan Penelitian .....	26
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	28
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
3.7 Instrument Penelitian .....	29
1. Pengujian instrument.....	29
2. Uji Asumsi Klasik .....	32
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.9 Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Deskripsi Data.....	38
1. Profil Sekolah SMP Swasta Adyaksa Ende .....	38
2. Visi dan Misi SMP Swasta Adyaksa Ende .....	38
3. Keadaan Geografis .....	40
4. Data Keadaan guru dan pegawai SMP Swasta Adyaksa Ende .....	40
5. Keadaan Siswa SMP Swasta Adyaksa Ende.....	41

6. Data Kelulusan .....	41
7. Sarana dan Prasarana.....	42
8. Struktur Organisasi Sekolah.....	43
4.2 Hasil Penelitian .....	43
1. Hasil Uji Kualitas Data .....	45
2. Uji Asumsi Klasik .....	48
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran .....	54

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Definisi Operasional Variable.....	32
2. Kisi-Kisi Pedoman Observasi.....	38
3. Kisi-Kisi Angket.....	39
4. Kisi-Kisi Dokumentasi.....	41
5. Data Keadaan Guru Dan Pegawai.....	46
6. Data Keadaan Siswa.....	47
7. Data Kelulusan.....	47
8. Sarana Dan Prasarana.....	48
9. Hasil Angket Game Online Dan Nilai Prestasi Belajar... ..	51
10. Uji Validitas.....	52
11. Uji Reabilitas.....	54
12. Uji Normalitas.....	56
13. Uji Linear Sederhana.....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Angket Penelitian
2. Hasil uji correlation
3. Surat ijin mengadakan penelitian
4. Surat keterangan penelitian
5. surat keterangan selesai penelitian
6. dokumentasi penelitian