

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 1 LEWOLEMA**

SKRIPSI

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

OLEH

**MARIA CHRISTINA EMA TUKAN
2018210657**



**UNIVERSITAS FLORES
FALKUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
ENDE
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI 1 LEWOLEMA**

MARIA CHRISTINA EMA TUKAN
NIM : 2018210657

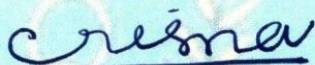
Skripsi ini Telah Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Dewan
Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi

Ende, 07 Oktober 2022.

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II





Maria Kristina Ota, S.Pd., M.Pd
NIDN:0808116101

Stefanus H. Gusti Ma, SE., M.Ec. Dev
NIDN: 0816088501

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



Sayful Amrin, SE., M.Ec.Dev
NIPY: 19802011490

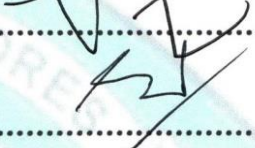

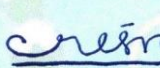
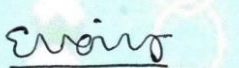
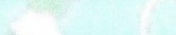
LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DI SMA NEGERI 1 LEWOLEMA

MARIA CHRISTINA EMA TUKAN
NIM : 2018210657

Dipertanggungjawabkan di Depan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Januari 2023

PANITIA PENGUJI

- | | | |
|--|--------|---|
| 1. <u>Drs. Yosef Moan Banda, M.Pd</u>
Penguji Utama | 1..... |  |
| 2. <u>Sayful Amrin, SE., M.Ec.Dev</u>
Anggota Penguji | 2..... |  |
| 3. <u>Damianus Tola, SE., M.Ec.Dev</u>
Anggota Penguji | 3..... |  |
| 4. <u>Maria Kristina Ota, S.Pd., M.Pd</u>
Pembimbing I | 4..... |  |
| 5. <u>Stefanus H.Gusti Ma, SE., M.Ec.Dev</u>
Pembimbing II | 5..... |  |

Mengetahui

Dekan
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitass Flores


Dr. Sofia Sa'o, M.Pd
NIDN. 0806057201

Ketua
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitass Flores


Sayful Amrin, SE., M.Ec.Dev
NIPY : 1980 2011 490

MOTTO

“ Akan Kuhapus Keringat Dan Air Mata
Dengan Sapu Tangan Keberhasilan”

(by Christina Tukan)

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 Hendrikus Harut Tukan dan Mama Agnes Jedo Sogen yang telah melahirkan, membesarkan, membiayai, serta memberi dukungan doa, perhatian, bimbingan dan pengorbanan pendidikan dari tingkat dasar sampai meraih gelar sarjana.
3. Yang tercinta Alm.Bapak Besa Petrus Suba Tukan Yang selalu tulus mendukung, membantu, membiayai saya dalam perkuliahan.
4. Yang tersayang Kakak Yuliana Ubu Tukan dan Adik Lukosius Ama Tukan yang memberi motivasi dan nasehat serta dukungan dengan cara masing-masing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh keluarga besar Tukan dan Sogen yang selalu memberi memoivasi dan mendoakan dan merindukan kesuksesan studiku.
6. Almamaterku tercinta Universita Flores.
7. Agama, Bangsa dan Negara.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Lewolema.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor dan Para Wakil Rektor Universitas Flores
2. Dekan dan Para Wakil Dekan FKIP Universitas Flores
3. Ketua, Sekretaris, Para Dosen Dan Karyawan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Flores
4. Ibu Maria Kristina Ota, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Stefanus H. Gusti Ma, SE., M.Ec.Dev selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing, memotivasi hingga rampungnya proposal ini.
5. Kepala SMA Negeri 1 Lewolema bersama staf yang memberikan dukungan dan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
6. Teman –teman seperjuangan program studi pendidikan ekonomi angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan berupa nasehat dan doa kepada saya.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material selama penulis studi di Universitas Flores.

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

Ende, September 2022

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 LEWOLEMA CHRISTINA

Program studi pendidikan ekonomi, FKIP, Universitas Flores

E-mail : chrystinatukan@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) pengaruh *game online* pada siswa SMA Negeri 1 Lewolema, 2) hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Lewolema.

Jenis penelitian yakni penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data utama : angket dan dokumentasi. Dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana model (Sugiyono, 2009: 206).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian pada tabel menunjukkan nilai koefisien variabel *game online* sebesar 0,383 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,058 > 2,02269$) dan tingkat signifikan $0,006 < 0,05$. Dapat dijelaskan bahwa *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Lewolema. Berdasarkan hasil uji t dapat diperoleh nilai t hitung sebesar 4,058 dan nilai t tabel sebesar 2,02269. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Lewolema.

Berdasarkan nilai Adjusted R Square sebesar 0,579. Maka dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Lewolema dipengaruhi oleh *game online* sebesar 57,9% dimana semakin besar pengaruh *game online* (X) maka akan semakin berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y).

Dengan demikian dapat disarankan (1) Orang tua diharapkan agar selalu membimbing anak untuk belajar, (2) Peserta didik agar lebih giat belajar agar tercapai cita-cita.(3), bagi Guru diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan peserta didik yang lebih obyektif, agar hal tersebut dapat menunjang peningkatan kualitas peserta didik.

Kata Kunci : Game Online Dan Hasil Belajar

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF *ONLINE GAMES* ON STUDENT LEARNING OUTCOMES OF STATE HIGH SCHOOL 1 LEWOLEMA

Economic Education Study Program, FKIP, Universitas of Flores

E-mail: Chrystinatukan@gmail.com

This study aims to determine : 1) the effect of *online games* on students of SMA Negeri 1 Lewolema. 2) student learning outcomes of state high school 1 Lewolema.

The type of research is quantitative research with the main data collection techniques : questionnaires and documentation. Analyzed using a simple linear regression formula model (Sugiyono, 2009: 206).

The results of this study indicate that there is an effect of playing *online games* on learning outcomes. This can be proven by the test results in the table showing the *online game* variable coefficient value of 0,383 with t count > t tabel (4,058>2.02269) and a significant level of 0.006<0.05. It can be explained that *online games* Have an effect on student learning outcomes of State Senior High School 1 Lewolema. Based on the results of the t- test, it can be obtained that the t-count value is 4.058 and the t-table value is 2.02269. This indicates that t-count > t- table. Thus H₀ is rejected and H_a is accepted, meaning that playing *online games* can affect the learning outcomes of State 1 Lewolema High School Students.

Based on the Adjusted R Square value of 0,579. So it can be interpreted that the learning outcomes of state high school 1 Lewolema Students are influenced by *online games* by 57,9% where the greater the influence of *online games* (X) the more influence on student learning outcomes (Y).

Thust it can be suggested (1) parents are expected to always guide their children to learn, (2) students to be more active in learning in order to achieve in learning in order to achieve their goals. (3), teachers are expected to be able to adapt themselves to students who are more objective, so that this can support the improvement of the quality of students.

Keywords : *Online games* and learning outcomes

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maria Christina Ema Tukan
Nim : 2018210657
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam isi skripsi ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini telah di deteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan diatas 20% sehingga di nyatakan layak.

Ende, 31 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Maria Christina Ema Tukan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMNAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
PERNYATAAN KEASLIAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Masalah	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori	8
2.2 Penelitian Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31

3.3 Jenis dan Sumber Data	32
3.4 Rancangan Penelitian	33
3.5 Definisi Operasional Variabel	34
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.7 Instrumen Penelitian	36
3.8 Teknik Pengumpulan Data	38
3.9 Teknik Analisis Data	40
3.10. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian	45
4.2 Hasil Penelitian	52
4.2.1 Uji Validitas	53
4.2.2 Uji Reliabilitas	54
4.3 Uji Regresi Linier Sederhana	55
4.3.1 Uji Hipotesis	60
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	61
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor Skala Likert	38
Tabel 3.2 Skor Skla Likert Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	39
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Pedoman Angket <i>Game Online</i>	39
Tabel 4.1 Daftar keadaan Guru dan Karyawan SMA Negeri 1 Lewolema Tahun Ajaran 2021/2022.	48
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SMA Negeri 1 Lewolema Tahun Pelajaran 2021/2022	49
Tabel 4.3 Data Kelulusan 3 Tahun Terakhir	50
Tabel 4.4 Tabel Sarana dan Prasarana	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket <i>Game Online</i> dan Hasil Belajar	52
Tabel 4.6 Tabel Uji Validitas	53
Tabel 4.7 Tabel Uji Realibilitas	54
Tabel 4.8 Tabel Penolong Koefisien Antara Game Online Dan Hasil Belajar	55
Tabel 4.9 Regresi Linier Sederhana	57
Tabel 4.10 Koefisien Determinasi R ²	59
Tabel 4.11 Uji Statistik t (X terhadap Y)	60
Tabel 4.12 Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Nilai Akhir Siswa.	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	51