

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
SMAN 1 IX KOTO SUNGAI LASI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana pendidikan*



ARMITA

NPM: 181000484205004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN**

SOLOK

2022

ABSTRAK

Armita. 2022. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi.
Skripsi. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.

Penelitian ini berisi tentang, Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi. Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, metode analisis data yang digunakan yaitu *Korelasi product moment*, uji hipotesis, serta koefisien determinasi. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan, bahwa pengaruh *game online* (X) “sangat rendah” terhadap motivasi belajar siswa (Y) pada taraf $t_{hitung} < t_{tabel}$, $t_{hitung} = 0,011$, $t_{tabel} = 1,99346$. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 IX Koto Sungai Lasi, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata kunci : *Game Online*, Motivasi Belajar



Daftar Pustaka

- Ali, Zulfikar, dkk. 2019. *Pengaruh Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*
- Hariyanto, Eko. 2020. *Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani*. Banjarmasin : Lambung Mangkurat University
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : CV. AE Media Grafika.
- Lefudin. Februari 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajarn*. Yogyakarta : Grup Penerbitan Cv Budi Utama.
- Lestari, Endang Titik. Juli 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Mahananingtyas, Elsinora. 2017. Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Menuju Pendidikan Dasar yang Berkualitas. *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD* : 192-200.

Makki, M. Ismail, dan Aflahah. Juli 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Jl.Masjid Nurul Falah Lekos Barat Bangkes Kadur Pamemasan : Duta Media.

Nisrinafatin. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.PT. Nasya Expanding Manajemen.

Purba, Anita, dkk. 2021 *Pengajar Profesional Teori dan Konsep*. Yayasan kita menulis.

Rusman. Cetakan ke-1. Januari 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sanjaya,Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*. Jakarta : Kencana.

Santjaka, Aris. 2019. *Biostatistik Dasar*. Jawa Timur : Qiara Media.

Sarinah dan Mardalena. 2017. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta : CV Budi Utama.

Siregar, Syofan. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudarmanto, Eko, dkk (2021). *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*.Yayasan Kita Menulis.

Suparni. 2018. *Analisa Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Siswa*.

Suparno & Juri. 2020. *Pendidikan dan Politik*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*.
Jakarta : Kencana.

Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan Konseling Di Sekolah Konsep, Teori, Dan Aplikasinya*. Jakarta : Prenadamedia Group.

