

**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar  
pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga**

**Artikel Ilmiah**

**Diajukan  
kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana  
repository.uksw.edu



**Oleh:  
Toriq Lurie Annaba  
NIM:702017011**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Salatiga  
2023**

**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar  
pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga**

Oleh,

**TORIQ LURIE ANNABA  
702017011**

**Artikel Ilmiah**

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Komputer

Disetujui Oleh,



Rissal Efendi, M.Kom.  
Pembimbing

Diketahui oleh,



Prof.Ir. Daniel HF Manongga, M.Si., Ph.D.  
Dekan



Krismiyati, S.Pd., MA, Ph.D.  
Ketua Program Studi

**Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Salatiga**

**2023**

# Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga

Oleh,

Toriq Lurie Annaba

702017011

## LAPORAN PENELITIAN

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Komputer

Disetujui Oleh,



Rissal Efendi, M.Kom.  
Pembimbing

Diketahui oleh,



Prof. Ir. Daniel HF Manongga, M.Si., Ph.D.  
Dekan



Krismiyati, S.Pd., MA, Ph.D.  
Ketua Program Studi

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
SALATIGA

2023

## Lembar Pengesahan

Judul Artikel : Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga  
Nama Mahasiswa : TORIQ LURIE ANNABA  
NIM : 702017011  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer  
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,



Rissal Efendi, M.Kom.  
Pembimbing

Mengesahkan,



Prof. Ir. Daniel HF Manongga, M.Si., Ph.D.  
Dekan



Krismiyati, S.Pd., MA, Ph.D.  
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Proses Review Tanggal : 26 Juni 2023

REVIEWER :

- Angela Atik Setyanti S.Pd., M.Cs. \_\_\_\_\_



### **Abstrak**

**Abstrak:** : Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, game online bisa dimainkan bersamaan dan dapat dimainkan oleh siapa pun termasuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi dan hasil belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan dianalisa menggunakan Solutions Statistical Product and Service. Responden pada penelitian ini sebanyak satu kelas yaitu kelas tujuh (VII) di SMP Negeri 9 Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi intensitas bermain game online oleh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga cenderung rendah yaitu sebanyak 16 responden dan frekuensi dampak bermain game online sebanyak 12 responden serta analisa hasil belajar tergolong rendah, yakni sebanyak 17 responden. Berdasarkan hasil kuisioner dan hasil nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga dapat dikatakan bahwa tidak memiliki ketergantungan pada game online.

**Kata-kata Kunci:** pengaruh, intensitas, game online, prestasi, hasil belajar.

### **Abstract**

**Abstract:** : Online games can be interpreted as game programs that are connected via an internet network that can be played anytime, anywhere, online games can be played simultaneously and can be played by anyone, including students. This study aims to determine the effect of online games on achievement and learning outcomes in students. This research uses quantitative methods and is analyzed using Solutions Statistical Products and Services. Respondents in this study were one class, namely grade seven (VII) at SMP Negeri 9 Salatiga. The results showed that the intensity frequency of playing online games by class VII students of SMP Negeri 9 Salatiga tended to be low, namely as many as 16 respondents and the frequency of the impact of playing online games as many as 12 respondents and the analysis of learning outcomes was relatively low, namely as many as 17 respondents. Based on the results of the questionnaire and the results of the report cards, it was concluded that class VII students of SMP Negeri 9 Salatiga could be said to have no dependence on online games.

**Keywords:** influence, intensity, online games, achievement, learning outcomes.