

ABSTRACT

INDAH MAGDALENA HUTAGALUNG. "The Influence of the Impact of Online Games on Learning Outcomes of Class V Students at SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022". Thesis. Department of Preschool and Elementary School Education. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Science Education. Medan State University, October. 2022.

This study aims to determine the effect of the impact of online games on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. The problem in this study is the low learning outcomes of students because they are more interested in online games and the influence of the impact of online games on mathematics learning outcomes for fifth grade students at SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. The type of research used is descriptive quantitative. This research was conducted at SD Negeri 105351 Bakaran Batu. The samples used in this study were 13 students in class Va, and 17 students in class Vb. The instrument in this study was a questionnaire containing 14 statement items and a test of learning outcomes in the form of multiple choice questions of 25 questions which had previously been tested for validity and reliability. The data analysis technique used in this study is the product moment correlation formula with the results of the correlation coefficient between the influence of the impact of online games on learning outcomes (R_{xy}) 0.5 and alpha 0.05 which means that H_a is accepted, this shows that there is an influence on the impact of online games on student learning outcomes obtained a significant value of $r_{count} = 0.975 > r_{table} = 0.361$. So it can be concluded that the accepted hypothesis is H_a which states that there is an influence of the impact of online games on student learning outcomes in mathematics in class V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. The relationship between the impact of online games on student learning outcomes is 95% and the rest is thought to be influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: Influence, Impact of Online Games, Learning Outcomes

ABSTRAK

INDAH MAGDALENA HUTAGALUNG. 1183111150. “Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan, Oktober 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Rendahnya hasil belajar peserta didik karena lebih tertarik dengan *game online* dan adanya pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 105351 Bakaran Batu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas Va yang berjumlah 13 orang siswa dan siswa kelas Vb yang berjumlah 17 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang berisi 14 item pernyataan dan tes soal hasil belajar dalam bentuk soal pilihan berganda sebanyak 25 soal yang terlebih dahulu telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus korelasi product moment dengan hasil koefisien korelasi antara pengaruh dampak *game online* dengan hasil belajar (R_{xy}) 0,5 dan alpha 0,05 dimana berarti H_0 diterima, ini menunjukkan bahwa ada pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh nilai signifikan $r_{hitung} = 0,975 > r_{tabel} = 0,361$. Maka demikian dapat disimpulkan hipotesis diterima adalah H_a yang menyatakan adanya Pengaruh Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri 105351 Bakaran Batu T.A. 2021/2022. Hubungan antara pengaruh dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa sebesar 95% dan sisanya diduga dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Pengaruh, Dampak *Game Online*, Hasil Belajar