

ABSTRAK

SILVYA AJENG SARASKI, NIM 4193550004 (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan *K-Nearest Neighbor* (Studi Kasus : SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan)

Game online sendiri memiliki daya tarik yang dapat membuat pemainnya terus menerus memainkan game tersebut tanpa kenal waktu. Pemain game online juga sering melupakan kewajibannya sebagai seorang siswa untuk belajar. Adapun batasan masalah yang bertujuan untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, yakni subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas XI jurusan SMA Islam Al-Ulum Terpadu tahun ajaran 2022/2023 dan Algoritma *K-Nearest Neighbor* digunakan untuk mengolah data-data yang digunakan yakni data nilai rata-rata rapor siswa persemester dimulai dari semester satu hingga semester 3, jangka waktu siswa belajar serta jangka waktu yang dihabiskan siswa ketika bermain game online. Berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa terdapat presentase Nilai 45 Siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar adalah 84. Terdapat 8 Siswa yang termasuk dalam kategori klasifikasi hasil belajar kurang dari rata-rata sebesar 29%. Sementara itu, 20 Siswa lainnya sebesar 71% yang merupakan Siswa yang termasuk dalam kategori klasifikasi hasil belajar lebih dari rata-rata. Dapat dilihat bahwasanya bermain game online tidak mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil klasifikasi *K-Nearest Neighbor* diperoleh akurasi klasifikasi sebesar 62.22%. Berdasarkan nilai parameter $k = 1$, dan $k = 2$ kemudian untuk hasil akurasi parameter k lainnya dapat dilihat pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa dapat mengklasifikasikan 8 siswa kelas “positif” yang terprediksi benar siswa bermain game di waktu normal dan memiliki hasil belajar diatas rata-rata. 6 siswa kelas “negatif” terprediksi benar siswa bermain game diatas waktu normal dan memiliki nilai dibawah rata-rata. Kemudian terdapat 1 siswa kelas “positif” yang terprediksi salah yaitu siswa yang bermain game dibawah waktu normal dan memiliki nilai dibawah rata-rata. Dan 20 siswa kelas “negatif” terprediksi tidak sesuai dikarenakan siswa yang bermain game diatas waktu normal tetapi memiliki nilai diatas rata-rata

Kata Kunci : Hasil Belajar, Waktu Belajar, Waktu Main Game, Jenis Game, *K-Nearest Neighbor*



ABTRACT

SILVYA AJENG SARASKI, NIM 4193550004 (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan K-Nearest Neighbor (Studi Kasus : SMA Islam Al-Ulum Terpadu Medan)

Online games themselves have an attraction that can make players continue to play the game without knowing the time. Online game players also often forget their obligations as students to study. The problem boundaries aim to provide a clear and focused scope, namely the subjects in this research are class data on the average value of student report cards per semester starting from semester one to semester 3, the period of time students study and the period of time students spend playing online games. Based on the results, it can be observed that there is a percentage of 45 students with an average learning outcome score of 84. There are 8 students classified with learning outcomes below the average, accounting for 29%. Meanwhile, 20 other students, constituting 71%, fall into the category of learning outcomes above the average. It can be seen that playing online games does not significantly affect students' learning outcomes. The K-Nearest Neighbor classification results in a classification accuracy of 62.22%. Based on the parameter values of $k = 1$ and $k = 2$, the accuracy for other k values can be seen in the table. Table 4.9 shows that it can classify 8 students in the "positive" class correctly, predicting that they play games during normal hours and have above-average academic performance. Additionally, 6 students in the "negative" class are correctly predicted, indicating that they play games beyond normal hours and have grades below the average. However, there is 1 student in the "positive" class incorrectly predicted, namely a student who plays games below normal hours and has grades below the average. Furthermore, 20 students in the "negative" class are predicted inaccurately because they play games beyond normal hours but have grades above the average.

Keywords: Learning Outcomes, Study Time, Game Play Time, Game Type, K-Nearest Neighbor





THE
Character Building
UNIVERSITY