

ABSTRAK

Sri Wahyuni, NIM 3193321013 Komparasi Hasil Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Swasta Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan. Skripsi S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Medan 2023.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidak nya perbedaan hasil belajar siswa yang kecanduan game online dengan siswa yang tidak kecanduan game online dalam mata pelajaran Sejarah kelas XII IPS di SMAS Pab 8 Saentis Percut Sei Tuan dengan metode penelitian komparasi menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Dengan 38 siswa yang termasuk kedalam kategori kecanduan game online dan 34 siswa yang termasuk kedalam kategori siswa yang tidak kecanduan game online. Instrument Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan model skala likert untuk menentukan kelompok siswa yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. Dari hasil penelitian terhadap seluruh kelas data hasil belajar dikumpulkan berdasarkan hasil ujian akhir sekolah (UAS). Dalam hasil penelitian di dapatlah skor rata-rata hasil belajar siswa yang kecanduan game online 65,92, sedangkan skor rata-rata hasil belajar siswa yang tidak kecanduan game online 72,47. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} adalah 6,4595 dan t_{tabel} 1,99444 dengan derajat kebebasan $df = n - k$. hasil perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} (6,4595) > t_{tabel} (1,99444) yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa baik yang kecanduan dengan yang tidak kecanduan terhadap game online dalam mata Pelajaran Sejarah.

Kata kunci: komparasi, kecanduan, Game Online, hasil belajar

