

Skripsi:

**Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa
Menggunakan *K-Nearest Neighbor* (Studi Kasus SMA Islam Al-Ulum
Terpadu Medan)**

Nama : Silvyia Ajeng Saraski
NIM : 4193550004
Program Studi : Ilmu Komputer
Jurusan : Matematika

Menyetujui:
Dosen Pembimbing Skripsi,



Said Iskandar Al Idrus, S.Si, M.Si.
NIP.197703182005011001

Mengetahui:



Fakultas MIPA Unimed
Dekan,

Dr. Ani Sutiani, M.Si
NIP. 196807301992032001

Jurusan Matematika
Ketua,



Dr. Pardomuan Sitompul, M.Si.
NIP. 196911261997021001

Tanggal Lulus: 12 Desember 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa naskah skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk dalam naskah teks telah saya nyatakan dengan benar dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari diketahui dan dapat dibuktikan bahwa ternyata didalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur jiplakan atau plagiasi maka saya bersedia jika skripsi ini dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 5 ayat 2 dan Pasal 70).

Medan, 23 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Silvya Ajeng Saraski

NIM. 4193550004

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademis Universitas Negeri Medan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Silvyia Ajeng Saraski
NIM : 419550004
Program Studi : Ilmu Komputer
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, meyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Medan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan *K-Nearest Neighbor* (Studi Kasus SMA Islam Al-Ulum Tepadu Medan)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Negeri Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Dibuat : Medan

Pada Tanggal : 23 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Silvyia Ajeng Saraski

NIM.4193550004

RIWAYAT HIDUP



Silvyia Ajeng Saraski, Penulis Skripsi berjudul "Analisis Pengaruh Game Online Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Terhadap Menggunakan *K-Nearest Neighbor* (Studi Kasus SMA Islam Al Ulum Terpadu Medan)" , dilahirkan di Medan pada tanggal 30 Maret 2002. Penulis merupakan

anak ke 1 dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Dr. Mulyono, M.Si dan Ibu Lismawarty. Penulis memulai pendidikan formal di SD Swasta Budisatrya Medan yang diselesaikan pada tahun 2013. Dilanjutkan pendidikan di SMP Negeri 27 Medan dan lulus pada tahun 2016. Selepas SMP, penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Medan dan mengambil jurusan IPA ditempuh selama 3 tahun mulai 2016 hingga 2019. Pada tahun 2019 penulis diterima menjadi salah satu mahasiswi di Program Studi Ilmu Komputer, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan.