

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS X PADA MATERI LOGARITMA**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MARLINCE WONATA**

**13118038**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA**

**KUPANG**

**2022**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRSETASI BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS X PADA MATERI LOGARITMA**

**SKRIPSI**

**Dajukan Kepada Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**MARLINCE WONATA  
13118038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA  
KUPANG  
2022**

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Marlince Wonata  
No Registrasi : 13118038  
Fak/Jur/Prodi : KIP/MIPA//Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan skripsi dengan judul:

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS X IPA PADA MATERI  
LOGARITMA**

Adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari  
ditemukan penipunan, maka saya dituntut secara hukum.

Kupang, 29 Juni 2022



Mahasiswa Pemilik

Marlince Wonata

Nim.13118038

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama Marlinec Wonata (13118038) telah dipertanggungjawabkan di depan dewan penguji pada tanggal 29 Juni 2022 dan di sahkan oleh:

#### DEWAN PENGUJI

Dr. Samuel Igo Leton, M.Pd \_\_\_\_\_ Ketua/Pembimbing I  
NIDN.0801128001

Aloysius Joakim Fernandez, S.Si, M.Si \_\_\_\_\_ Sekretaris/Pembimbing II  
NIDN.0815068601

Dr. Agapitus Hendrikus Kaluge, M.Pd \_\_\_\_\_ Anggota/Penguji I  
NIDN.08180086401

Wilfridus Beda Nuba Dosimaeng, S.Pd, M.Pd \_\_\_\_\_ Anggota/Penguji II  
NIDN.0812109101

Aloysius Joakim Fernandez, S.Si, M.Si \_\_\_\_\_ Anggota/Penguji III  
NIDN.0815068601

Mengetahui

Ketua Jurusan Studi Pendidikan Matematika  
  
Aloysius Joakim Fernandez, S.Si, M.Si  
NIDN.0815068601

Mengesahkan

Dean Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
  
Dr. Dominikus Talok, MA  
NIDN.0812026001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

**“ Aku sekali-kali tidak akan membiarkan engkau dan  
Aku sekali-kali tidak akan meninggalkan engkau”**

**Ibrani 13:5b**

**PERSEMBAHAN**

**SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK:**

- 1. TUHAN YESUS YANG TELAH MENYERTAI,  
MEMBIMBING, MELINDUNGI, MEMBIMBING  
DAN TELAH MEMBERIKAN CINTA  
KASIHNYA KEPADA SAYA**
- 2. KEDUA ORANG TUA TERCINTA, BAPAK  
ALRET WONATA DAN IBU LENORA MIRU  
YANG SENANTIASA TULUS MENCINTAI  
DAN MENYAYANGI SAYA.**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas cinta, berkat dan rahmat penyertaan – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh *game online* Terhadap Prestasi Belajar siswa SMA Kelas X Pada Materi Logaritma”**.

Penulis menyadari bahwa proses penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan limpah terima kasih kepada :

1. Aloysius Joakim Fernandez, S.Si, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi serta membagi pengetahuan kepada penulis dalam proses penulisan Skripsi
2. Dr. Samuel Igo Leton, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, memotivasi serta membagi pengetahuan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi.
3. Wilfridus B. N. Dosinaeng, S.Pd, M.Pd sebagai Pengasuh akademik ang telah membantu, meberikan motifasi dan bimbingan kepada penulis.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah mengajar, membagi ilmu pengetahuan, memberikan motivasi bagi penulis selama menempuh perkuliahan di Lembaga tercinta ini sehingga menjadi bekal bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Orang tua tercinta, Bapak Alfret Wonata dan Ibu Lenora Miru yang selalu memberi dukungan baik materil maupun moril serta doa – doa yang tak pernah putus dipanjatkan ke hadirat Tuhan dan tak lupa pula atas semua perjuangan dan pengorbanan bagi penulis hingga sampai pada tahap ini.
6. Keempat kakak tercinta an kedua adik tersayang yang selalu mendukung dan memberikan motifasi kepada penulis selama menjalankan studi hingga pada tahap ini.
7. Keluarga besar yang dengan caranya masing – masing telah membantu penulis hingga pada tahap ini.
8. Teman – teman seperjuangan *mathwira* angkatan 2018 yang telah mendukung penulis secara langsung maupun tidak langsung serta para sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang selalu memberi semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kupang, Juni 2022

Penulis

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS X IPA PADA MATERI LOGARITMA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa pada materi logaritma. Partisipan pada penelitian ini ialah siswa SMA Sint Karolus Kelas X Ipa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan kuesioner. Data kuesioner yang di hasilkan akan diolah menggunakan *spss 22.0*. dari hasil peneltian yang diperoleh Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh hasil bahwa variabel X (*game onlie*) bepengaruh signifikan terhadap variabel Y (hasil belajar) di SMA Sint Karolus.

Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis kolerasi product moment sebesar 0,810 dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  tingkat signifikan 5% N=31 sebesar 0,2045. Jadi  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 65,61(dibulatkan menjadi 66%) atau 66% maka berpengaruh negatif, artinya jika semakin tinggi siswa bermain *game online* maka akan semakin berpengaruh tinggi pada hasil belajar siswa. Sedangkan 34% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata kunci : *game online*, prestasi Belajar



**THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON MATHEMATICS  
LEARNING ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF CLASS X IPA ON  
LOGARITHM MATERIAL**

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of online games on student achievement on logarithmic material. Participants in this study were students of SMA Sint Karolus Class X Science. This research uses descriptive quantitative method. Data collection techniques in this study used tests and questionnaires. The resulting questionnaire data will be processed using SPSS 22.0. From the results of the research obtained. Based on the results of data analysis, it was found that the variable X (online game) had a significant effect on the Y variable (learning outcomes) at SMA Sint Karolus.

This is shown from the results of the correlation analysis of the product moment of 0.810 compared with a significant level table of 5% N=31 of 0.2045. So  $r_{count}$  is greater than  $r_{table}$ , it can be concluded that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and ( $H_a$ ) is accepted. With a coefficient of determination of 65.61 (rounded up to 66%) or 66%, it has a positive effect, meaning that the higher students play online games, the higher the effect on student learning outcomes. While 34% is a factor that affects the Y variable from other factors not examined by researchers.

Keywords: online game, learning achievement

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan.....	4
D. Batasan Istilah.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pembelajaran Matematika.....	7
B. Pembelajaran Matematika .....	10
C. Prestasi Belajar Siswa.....	12
D. <i>Game Online</i> .....	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian .....	18
B. Variabel Penelitian.....	18
C. Populasi dan Sampel .....	19
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	19
E. Jenis dan Sumber Data .....	19
F. Teknik Pengumpulan Data .....	20
G. Teknik Analisis Data .....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Data .....	33
B. Pembahasan .....	38

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	41
B. Saran .....	41

DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Angket .....	21
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Angket .....	22
Tabel 3.3 Skor Jawaban Angket <i>Game Online</i> .....	25
Tabel 4.1 Keputusan Uji Normalitas .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Angket
Lampiran 2	: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Lampiran 3	: Uji Linearitas
Lampiran 4	: Koefisien
Lampiran 5	: Uji Nilai Signifikan
Lampiran 6	: Koefisien Regresi Sederhana
Lampiran 7	: Hasil Korelasi <i>Game Online</i> Terhadap Prestasi Belajar
Lampiran 8	: Uji Hipotesis
Lampiran 9	: Koefisien Determinan
Lampiran 10	: Tabulasi Data Angket Game Online
Lampiran 11	: Transformasi Data Angket
Lampiran 12	: Nilai X Dan Y
Lampiran 13	: Dokumentasi