

## ABSTRAK

**Noviyanti Nurdin. 2022.** Pengaruh *Game Online* terhadap prestasi siswa kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, dibimbing oleh Andi Sukri Syamsuri dan Akbar Avicenna.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, sehingga mempengaruhi prestasi belajar, mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar siswa. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu "Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa?". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif korelasional dan penelitian *Ex-Post Facto* untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* yang merupakan variabel bebas (X) dan prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Gowa yang berjumlah 165 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 50 orang, data hasil penelitian diperoleh melalui angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, realibilitas, analisis statistic deskriptif, dan analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa yang terdapat hubungan positif atau signifikan sehingga hipotesis penelitian diterima.

**Kata Kunci :** *game online* dan prestasi belajar.