

ABSTRAK

Nurfajri Husain. 105191108718. Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Iman Tarowang. Dibimbing Oleh Abd. Azis Muslimin dan Mursyid Fikri.

Tujuan Penelitian: untuk mengetahui realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang, untuk mengetahui hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang, untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap siswa MTs Nurul Iman Tarowang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan regresi linear sederhana. Lokasi dan Objek penelitian yang berlokasi di MTs Nurul Iman Tarowang Kec. Tarowang Kab. Jeneponto. Fokus Penelitian ini adalah Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, observasi dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program bantu SPSS versi 25.0.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Realitas penggunaan *game online* dikalangan siswa MTs Nurul Iman Tarowang bisa dikatakan cukup tinggi dengan rata-rata skor 43. Adapun *game online* yang sangat digemari oleh siswa yaitu *game* peperangan/perTEMPURAN/tembak-tembakan, petualangan, strategi, balapan dan slot. Siswa lebih banyak menghabiskan berjam-jam untuk bermain *game online* dibandingkan belajar atau kerja tugas. Hasil belajar siswa selama satu semester yaitu pada semester genap dengan rata-rata 84 yang berada pada tingkatan yang rendah. Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa MTs Nurul Iman Tarowang yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan. Setelah diolah data, data yang didapatkan menunjukkan bahwa sebesar 2% pengaruh negatif dari *game online* terhadap hasil belajar siswa dan 98% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

Kata kunci: *Game Online, Hasil Belajar.*