

ABSTRAK

Perkembangan zaman membuat manusia mudah untuk melakukan aktivitasnya. Perkembangan zaman mempengaruhi berbagai bidang teknologi dan hiburan, salah satu perkembangan di bidang teknologi dan hiburan adalah banyaknya game online yang dapat ditemukan baik di situs web maupun di basis Android. Game online adalah game yang dimainkan secara online atau menggunakan jaringan internet, game online dapat dengan mudah ditemukan di warnet dan handphone, sehingga semua orang dapat dengan mudah mengaksesnya, baik anak-anak maupun orang dewasa dapat memainkannya. Game online memiliki dua dampak, yaitu baik dan buruk. Dampak baiknya adalah menghibur penggunanya. Dampak buruknya adalah banyak pengguna yang lupa waktu, sehingga lupa melakukan pekerjaannya. Hal ini terbukti dengan hasil penelitian ini, Hasil uji statistik dengan SPSS pada variabel X1 (game online), diperoleh nilai hitung = 17,040 dan signifikansi $0 < 5\%$ sehingga H_0 ditolak. Ini berarti bahwa variabel pengaruh game online memiliki pengaruh baik yang signifikan secara statistik terhadap variabel prestasi siswa

Kata Kunci : Game Online dan Prestasi belajar

ABSTRACT

The development of the times makes it easy for humans to carry out their activities. The development of the times affects various fields of technology and entertainment, one of the developments in the field of technology and entertainment is the large number of online games that can be found both on websites and on Android bases. Online games are games that are played online or using the internet network, online games can be easily found in internet cafes and mobile phones, so everyone can easily access them, both children and adults can play them. Online games have two impacts, namely good and bad. The good impact is to entertain its users. The bad impact is that many users forget the time, so they forget to do their work. This is proven by the results of this study, statistical test results with SPSS on variable X1 (online game), obtained a calculated value = 17.040 and a significance of $0 < 5\%$ so that H_0 was rejected. This means that the variable of influence of online games has an influence.

Keywords :Online Games and Learning Achievement