

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI SMA N 4 KOTA JAMBI TAHUN AJARAN
2021-2022**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Pesyaratan Untuk Mendapatkan Gelar S1
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



OLEH

IMANDESTARIO DWI ARMANDO

1700887201019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Pembimbing skripsi ini menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh :

Nama : Imandestario Dwi Armando

NIM : 1700887201019

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Judul Skripsi : Dampak *Game Online* Terhadap Hasil belajar Peserta Didik
Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota
Jambi Tahun Ajaran 2021-2022

Telah disetujui sesuai dengan prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku
untuk diajukan.

Jambi, Desember 2021

Pembimbing II

Pembimbing I

Ferry Yanto, S.Pd,M,Hum

Satriyo Pamungkas, S.Pd. M.Pd

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imandestario Dwi Armando
NIM : 1700887201019
Tempat Tanggal Lahir : Kota Jambi, 15 Desember 1998
Jenis Kelamin : Laki - laki
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan Bahwa :

1. Skripsi yang saya tulis dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022” murni belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Batanghari maupun Universitas Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam skripsi ini. tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam skripsi ini dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Jambi, Desember 2021

Saya yang menyatakan,

Imandestario Dwi Armando
NPM. 1700887201019

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi Tahun Akademik 2021/2022 pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Desember 2021
Pukul : 15.00 – 17.00
Tempat : Lab. Microteaching

PENGUJI SKRIPSI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Satriyo Pamungkas, S.Pd. M.Pd	Ketua	_____
Ferry Yanto, S.Pd,M,Hum	Sekretaris	_____
Nur Agustiningsih, M.Pd	Penguji Utama	_____
Deki Syaputra ZE, M.Hum	Penguji	_____

Disahkan Oleh

Dekan

Ketua Program Studi

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd

Nur Agustiningsih, M.Pd

MOTTO

"Hidup Adalah Tantangan, Saya suka itu

Kesalahan Jalah Pembelajaran

Jadi

Pelajarilah Kesalahanmu

Untuk Tantangan Kedepannya

(Imandestario Dwi Armande)

"Merenunglah, Jika Dibutuhkan

Bangkitlah Bila Waktunya "

(Imandestario Dwi Armande)

PERSEMBAHAN

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Kupersembahkan sebuah karya kecilku ini untuk bapak Eko Sundari dan Ibu Ariyani ku tercinta dan seluruh keluarga tercinta, terimakasih atas limpahan kasih sayang yang tiada hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat, kasih sayang, serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku dan mengantarkanku sampai meraih gelar serjana pendidikan Sejarah.

Selanjutnya aku sampaikan rasa bangga dan terima kasih atas dukungan dan semangat yang luar biasa penuh kasih sayang selama ini yang telah diberikan, buat keluargaku Adik Adam Saputra, adik Arif Darmawan dan seluruh keluarga besarku terima kasih atas semuanya yang telah diberikan padaku selama ini.

Terimakasih kepada Dosen terbaikku Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd. M.Pd dan Fery Yanto, S.Pd,M,Hum untuk arahan, waktu, dan bimbingan yang telah kalian berikan dalam penyusunan skripsi ini.

Dan teruntuk teman-teman seperjuangan keluarga besar Pendidikan Sejarah 2017 dan orang tersayang, Hardiani Fatna Listianti yang cintai, serta sahabat-sahabatku Bayu Rahendra terima kasih untuk senyum, canda, tawa, tangis, dan motivasi yang kalian berikan. Gagal itu urusan nanti yang terpenting kita berani mencoba dan mencoba.

ABSTRAK

Armando, Imandestario Dwi, 2021 “*Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022*”. Dosen Pembimbing I: Satriyo Pamungkas, S.Pd,M.Pd : Dosen Pembimbing II Ferry Yanto, S.Pd,M.Hum

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022, Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis persentase, pengumpulan data peneliti menggunakan angket wawancara untuk mengumpulkan data peserta didik dan untuk pengumpulan data nilai akademik peserta didik menggunakan goggle form melalui tehnik *random sampling*, dengan peroleh data nilai yang bermain *game online* dengan tidak bermain *game online*, Tehnik Pengolahan data Menggunakan persentase world, Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, Bahwa banyak nya peserta didik yang bermain *Game Online* ada 80% dari 60 peserta didik sebagai responden dan di atas kkm sebanyak 85% peserta didik dari 48 responden yang bermain *Game Online*, sedangkan yang yang tidak bermain *game online* sebanyak 15% dari 60 responden. peneliti mengambil kesimpulan bahwa peserta didik yang bermain *game online* dapat dikatakan rendah, bahwa *game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Game Online*, Hasil Belajar (Nilai) Mata Pelajaran Sejarah.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II : Landasan Teori	
A. <i>Game Online</i>	8
a. <i>Shoter Game</i>	9
b. <i>Adventure Game</i>	10

c. <i>Action Game</i>	10
B. <i>Game Online</i>	11
C. Alasan Siswa Bermain <i>Game Online</i>	12
a. Membantu Bersosialisasi	12
b. Mengusir Stres	13
c. Memulihkan kondisi	13
d. Meningkatkan Konsentrasi	13
D. Dampak <i>Game Online</i>	14
a. Mengganggu Kesehatan.....	14
b. Menyita Waktu.....	15
c. Menimbulkan Kecanduan	15
d. Meningkatkan konsentrasi	16
e. Kekerasan.....	17
E. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
F. Pelajaran Sejarah Di Tingkat SMA	21
G. Penelitian Relevan.....	21
H. Kerangka Bepikir.....	21
BAB III : Metode Penelitian	
A. Jenis Penelitian	24
B. Jenis Dan Sumber Data.....	24
1. Jenis Data.....	25
2. Sumber Data.....	25

C. Tehnik Pengumpulan Data.....	25
1. Observasi Lapangan	26
2. Angket.....	27
D. Tehnik Analisis Data	28
BAB IV : Hasil dan Pembahasan	
A. Hasil Penelitian	29
1. Profil Sekolah	29
a. Profil Sekolah SMAN 4 Kota Jambi	29
b. Visi- Misi SMAN 4 Kota Jambi.....	30
c. Tenaga Pendidikan SMAN 4 Kota Jambi	32
d. Fasilitas-fasilitas SMAN4 Kota Jambi	35
2. Permainan Game Online Dalam Prestasi Belajar Siswa	36
a. Angket Responden.....	36
3. Perbandingan Hasil Belajar Nyata Peserta Didik Yang Bermain <i>Game Online</i>	43
a. Nilai Mata Pelajaran Sejarah.....	44
b. Peserta didik Yang Tidak Bermain <i>Game Online</i>	45
c. Peserta Didik Yang Bermain <i>Game Online</i>	46
B. Pembahasan.....	49
a. Aspek Waktu	49
b. Aspek Permainan.....	51
c. Aspek Pembelajaran	51
d. Aspek Hasil Belajar	53
BAB V : Kesimpulan Dan Saran	
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56

1. Saran Siswa	56
2. Saran Sekolah.....	57
3. Saran Peneliti	57
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Observasi Nilai Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi.....	5
Tabel 2.	Tabel Nilai KKM Siswa.....	26
Tabel 3.	Soal Angket	27
Tabel 4.	Nama-nama Tenaga Pendidik	32
Tabel 5.	Fasilitas – Fasilitas Di SMAN 4 Kota Jambi	35
Tabel 6.	Hasil Angket Responden.....	36
Tabel 7.	Hasil KKM Responden	43
Tabel 8.	Hasil KKM Bermain <i>Game Online</i> Dan Tidak Bermain <i>Game Online</i>	43
Tabel 9.	KKM Responden Keseluruhan.....	44
Tabel 10.	Hasil Nilai KKM Yang Tidak Bermain <i>Game Online</i>	45
Tabel 11.	Hasil Nilai KKM Yang Bermain <i>Game Online</i>	46
Tabel 12.	Hasil Belajar Peserta Didik Yang Bermain <i>Game Online</i> dan Tidak Bermain <i>Game Online</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	:	Angket Soal
Lampiran II	:	Foto Dengan Guru
Lampiran III	:	Hasil Angket Keseluruhan
Lampiran IV	:	Foto Lokasi Siswa Bermain <i>Game Online</i>
Lampiran V	:	Form siswa
Lampiran VI	:	SK Pembimbing I dan II
Lampiran VII	:	SK penelitian
Lampiran VIII	:	Hasil Cek Turnitin
Lampiran IX	:	Surat Keterangan
Lampiran X	:	Jadwal Sidang

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman teknologi berkembang sangat pesat. Ini terjadi karena perkembangan *elektronika* dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Ini membuat dunia industri bersaing memproduksi secara massal. Hal ini membuat Perkembangan teknologi komputer dan informasi menjadi satu dan membentuk suatu ilmu baru yang sering di kenal dengan istilah internet. Internet ialah suatu jaringan dunia yang digunakan untuk mengakses informasi-informasi yang ada (Nur Khoiriyati 2020:1). Teknologi merupakan suatu alat komunikasi berbasis perangkat atau komputer yang di gunakan untuk mempermudah kinerja manusia. Dengan adanya teknologi ini manusia dengan sangat mudah mencari suatu informasi dan hiburan. Namun seiring berkembang teknologi di zaman modern ini para industri pun berlomba-lomba membuat suatu luncuran terbaru atau produk terbaru yang biasa di kenal dengan nama laptop dan *smartphone*, laptop dan smartphone ini telah

dilengkapi atau didukung dengan akses jaringan internet dan mudah di pergunakan dimana mana karena bisa dibawa kemana-mana , hal ini makin mempermudah kinerja manusia dalam mencari informasi dan hiburan melalui *smartphone* .

Dengan adanya penggunaan internet melalui computer, laptop, dan *smartphone*, perkembangan teknologi di era globalisasi ini membuat setiap individu terus berusaha mengikuti perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan akan maju dan bertambah seiring berjalannya zaman. Penggunaan internet ini dari pekerja kantoran hingga ke sekolah sekolah menggunakan teknologi ini untuk mempermudah menjalani kegiatan sehari-hari. Penggunaan perangkat komputer dan *smartphone* ataupun android selain untuk menggali suatu informasi juga di gunakan untuk dunia hiburan, yang biasanya lebih digemari dalam hiburan ialah bermain game, namun dengan era zaman yang sudah modern dan digital ini, sektor kehidupan berkembang dengan sangat pesat, dengan mengakses internet secara *online* di dunia hiburan, *game* sudah ada layanan *game* secara *online* atau biasa di kenal sebagai *game online*, bermain *game online* yang sangat populer ini, dari orang dewasa hingga kalangan pelajar.

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual-visual yang biasa digerakan. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game online* tidak hanya dapat bermain dengan pemain sekelilingnya ,namun dapat juga bermain

dengan beberapa pemain yang berbeda lokasi meskipun dengan jarak yang sangat jauh selama koneksi internet terhubung dan dengan jaringan yang sangat bagus pemain *game online* dapat bermain bersama dengan pemain *game online* di seluruh belahan bumi lainnya. Anak-anak ataupun kalangan pelajar lebih sering dan rentang terhadap pengguna permainan *game online* dibandingkan orang dewasa. Bermain *game online* memang sangat menyenangkan dan mengasikkan, namun dengan bermain *game online* dengan sangat berlebihan pasti akan menimbulkan dampak negatif bagi para pengguna permainan *game online*” (Kautsar, 2019:2)

Hal tersebut dapat diartikan bahwa *game online* sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan dapat dimainkan secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan *game online* ini sendiri menampilkan gambar-gambar ataupun visual-visual itu yang sangat menarik seperti yang di inginkan para pemain *game online* itu sendiri.(Nur Khoiriyati 2020:2) . Bahkan pemain *game online* dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkosekuensi menjadi pemain yang kalah atau pun sebagai pemenang, *game online* juga dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil suatu keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu (Kautsar,:2019:3). Dalam permainan *game online* terdapat beberapa tipe *genre* permainan yaitu *Battleground* seperti PUBG Mobile (*Player Unknown's*

Battlegrounds) , *action* - peperangan seperti *Cal of Duty* , strategi seperti *Clash of Clash* ataupun *spider* dan adapun game yang ber genre olahraga seperti PES ataupun *Winning Eleven* dan genre lainnya. Dari beberapa Tipe-tipe permainan *game online* tersebut merupakan permainan yang sangat digemari dan banyak di mainkan oleh pengguna *game online* kalangan anak-anak ataupun pelajar.

Hal ini karena *game online* dapat di mainkan secara praktis hanya menggunakan *smartphone* saja para pelajar dapat mainkan nya, secara media nya *game online* menampilkan visual-visual yang sangat menarik sehingga menimbulkan daya tarik para pelajar buat bermain *game online*, secara individu banyak para pelajar menggemari *game online* berdasarkan hobi mereka contohnya anak-anak maupun pelajar mempunyai hobi bermain sepak bola pastinya dalam *game online* mereka memilih permainan sepak bola seperti PES (*Pro Evolution Soccer*). *Game online* dapat dimainkan secara global yang dimana para pemain dapat berkenalan dengan pemain *game online* lainnya, hal ini dapat menambahkan teman bagi para pemain *game online*.

Permainan *game online* bukan hanya permainan yang mengandung unsur hiburan semata bagi para pemain *game online* , namun banyak kandungan-kandungan yang dapat kita ambil dari jalan cerita permainan *game online* tersebut, seperti kekerasan, motivasi, dan sejarah. kebanyakan para pelajar yang bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu ataupun menyalurkan hobi yang digemari.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* makin berkembang pesat dengan visual-visual, fitur-fitur yang sangat menarik dan hal ini pun sangat digemari oleh kalangan pelajar. Hal ini yang membuat resah sektor lembaga masyarakat baik pun lembaga pemerintah dan pihak pendidikan pun semakin memperhatikan persoalan perkembangan game online dari hal segi nilai prestasi akademik peserta didik. (Kautsar,2019:2) Adapun dampak-dampak negatif maupun positif dari bermain *game online*, jika peserta didik bermain permainan *game online* secara berlebihan akan membuat waktu belajar peserta didik makin berkurang dan lupa akan waktunya belajar , dampak positif peserta didik yang bermain *game online* jika difikir secara logis akan menimbulkan rasa semangat belajar peserta didik karena akan menaikkan mood atau gairah para pelajar. Ada hal positif lainnya dari bermain game online iyalah dapat mengikuti suatu kompetisi/Turnament yang biasanya di adakan oleh cabang olahraga elektronik atau yang biasa di kenal dengan nama *EA Sport* atau event yang di adakan secara terbuka, tentu hal tersebut menimbulkan suatu prestasi yang dapat di miliki bagi para peserta didik ataupun pengguna permainan *game online*.

**Tabel 1.Observasi Nilai Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4
Kota Jambi.**

NO	KELAS	JUMLAH	
		DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM
1	XI IPS 3	3	27
2	XI IPS 5	5	25

--	--	--	--

Berdasarkan table 1 di atas menunjukkan adanya nilai hasil belajar secara keseluruhan masih dibawah KKM sebanyak 3 peserta didik dan di atas KKM sebanyak 27 peserta didik dari kelas XI IPS 3 berjumlah 30 peserta didik responden dan nilai hasil secara keseluruhan masih di bawah KKM 5 peserta didik dan KKM di atas sebanyak 25 peserta didik dari kelas XI IPS 5.

Berdasarkan latar belakang dan observasi sementara yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Sejarah Di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini mengangkat untuk melihat bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah yang pertama untuk mengetahui pengetahuan guru dan siswa terhadap seberapa besarnya pengaruh *game* online terhadap hasil belajar nyata siswa dalam pelajaran sejarah, yang kedua penelitian ini di harapkan sebagai informasi bagi kalangan pendidikan maupun masyarakat dari masalah pengaruh *game online* terhadap hasil belajar nyata peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Game Online

Game online dapat diartikan sebagai suatu program yang menampilkan visual-visual, animasi dan gambar-gambar yang dapat digerakkan *game online* dapat di mainkan dengan perangkat seperti komputer, laptop, maupun *smarphone* yang dapat dimainkan bila suatu perangkat tersambung dengan jaringan internet (Khoiriyati Nur 2020:2). *Game online* merupakan suatu permainan yang tak hanya dapat di mainkan secara sendiri namun *game online* dapat di mainkan bersama teman maupun para pemain *game online* di dunia selama para pemain *game online* masih terkoneksi atau tersambung dengan jaringan internet. (Kautsar, 2019:2) *Game online* tak hanya sebagai hiburan semata, namun *game online* dapat memberikan tantangan yang sangat menarik untuk di selesaikan, individu pengguna permainan *game online* sendiri yang tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan, Hal ini tidak hanya sebagai pengguna permainan *game online* tetapi juga sebagai pecandu permainan *game online*. *Game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau *konsol* video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi *game* selalu digunakan apa pun teknologi yang

saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis *game* menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas *online*, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal. Krista Surbakti, (2017:30).

Game online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan *game online* telah mencapai tahap dimana *game* “tembak menembak” melainkan lebih dari itu. Contoh beberapa tahun yang lain *game* tembak menembak lebih dikenal dengan FPS sekarang ada *ThridPerson-Hooter*, MO-FPS. Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya menurut Aji:

a. Shooter Game

Game ini konsepnya adalah game berjenis tembak menembak. *Game* pada *genre* ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*.

b. Adventure Game

Game petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti *Mario bross* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

c. Action Game

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game genre* ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*. Berdasarkan uraian diatas banyak jenis-jenis *game online* yang dapat dimainkan oleh banyak peserta didik zaman sekarang ini seperti *action game*, *adventure game* dan *shooter game*, ketiga *game* tersebut sangat banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain (Kautsar, 2019:17)

Berdasarkan definisi-definisi teori menurut para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa *game online* ialah suatu program yang menampilkan visual-visual, animasi dan gambar-gambar yang dapat digerakkan *game online* dapat di mainkan dengan perangkat seperti komputer, laptop,

maupun *smarphone* yang dapat dimainkan bila suatu perangkat tersambung dengan *jaringan internet* yang dapat di mainkan bersama dengan para pemain *game online* dalam lingkup *global* dalam satu server yang melalui jaringan internet.

B. Game Offline

Game offline adalah sebuah aplikasi permainan yang tidak memerlukan koneksi internet jika dimainkan. *Game offline* umumnya berupa file yang telah terinstal pada suatu sistem operasi. *Game* yang terinstal itu bisa dijalankan atau dimainkan meski perangkat yang digunakan tidak sedang terhubung internet. Oleh sebab itu, *game* yang kalau dimainkan tidak menggunakan koneksi internet disebut *game offline*. *Game* sendiri memiliki arti permainan. Sementara itu, *offline* berasal dari dua kata yaitu *off* dan *line*. *Off* artinya putus atau mati. *Line* berarti garis atau saluran. Kalau kedua kata ini digabung terbentuklah kata *offline* yang memiliki arti saluran terputus. Dalam pengertian lain *offline* juga bisa berarti suatu yang tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya. (M. Ihwan Hendra Saputra 2018:222)

Berdasarkan hasil teori menurut para ahli dapat di simpulkan *game offline* ialah sebuah aplikasi permainan yang tidak memerlukan koneksi internet jika dimainkan. *Game offline* umumnya berupa file yang telah terinstal pada suatu sistem operasi. *Game* yang terinstal itu bisa dijalankan

atau dimainkan meski perangkat yang digunakan tidak sedang terhubung internet.

C. Alasan Siswa Bermain *Game Online*

Menurut pendapat Hanni dan Budhi (2015:36) ada tiga alasan menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang.

- a. Memberikan Kesenangan dan Tantangan Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain game online, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.
- b. Menghilangkan Stress Bermain game online dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.
- c. Mengisi Waktu Luang Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat. Menurut pendapat Alif (2010:64) alasan siswa bermain game online adalah sebagai berikut:
 - a. Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.

b. Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah game ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

c. Memulihkan Kondisi

Tubuh *Game online* dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain game atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan game-game yang ada.

d. Meningkatkan Konsentrasi

Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga

seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan gerakan setiap permainan. (Budiarti lisna, 2019:13) .

D. Dampak *Game Online*

Fenomena tentang banyaknya para pelajar yang kecanduan *game online* banyak terjadi. Banyak siswa yang mempunyai masalah di sekolah hanya karena kecanduan *game online*. Fenomena ini tentunya menjadi perhatian khusus, dilihat siswa adalah seorang yang terdidik dan terpelajar yang menjadi contoh pada generasi berikutnya, sehingga seorang pelajar yang kecanduan *game online* harus benar-benar diperhatikan oleh orang tua maupun guru di sekolah. Menurut Muhammad Isa dari hasil penelitiannya pada tahun 2009, beberapa dampak negatif terhadap pengguna atau pemakai *game online* adalah :

a. Mengganggu kesehatan.

Belakangan ini kritik bermunculan seputar controller yang bisa menimbulkan rasa sakit di jari dan tangan. Pada tahun 2002, Jurnal Kesehatan Inggris mempublikasikan artikel tentang seorang anak berusia 15 tahun yang mengalami radang jari tangan setelah main *game online* selama tujuh jam non-stop. Dokter-dokter menganalisa kalau anak itu menderita "*sindrom vibrasi* lengan" karena terlalu lama memegang

controller. Ukuran televisi untuk bermain yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat yaitu kurang lebih satu meter dari depan TV jelas dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain dan menimbulkan rabun jauh. Waktu bermain yang panjang dengan permainan yang seru membuat anak lupa istirahat, lupa makan, lupa mandi, lupa belajar, lupa mengerjakan tugas, lupa pulang Universitas Sumatera Utara dan lain sebagainya. Hal ini dapat memperbesar resiko terserang berbagai jenis penyakit dan penurunan prestasi belajarnya di sekolah.

b. Menyita waktu.

Menyewa mesin permainan yang biasanya minimal satu jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya bisa dipakai untuk melakukan aktifitas lain yang lebih berguna. Belum lagi kalau harus menunggu karena sedang ramai atau hobi nonton teman bermain. Tempat atau ruangan yang dilengkapi oleh pendingin udara atau AC serta lantai yang bersih melengkapi kenyamanan konsumen untuk berlama-lama nongkrong di rental playstation dan tempat bermain game lainnya. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya (curera 2017:36)

c. Menimbulkan Kecanduan

Main dan Membuat Malas Belajar. Jika pikiran anak dipenuhi oleh permainan yang mengasyikkan maka yang dipikirkannya kebanyakan hanya main *game* seperti pertandingan bola, balapan, berantem satu lawan satu, adu dance, dan lain sebagainya. Sepulang sekolah langsung nongkrong di tempat *rental playstation*, pada sore dan malam hari juga. Hal ini membuat anak kekurangan waktu dan konsentrasi penuh untuk belajar dengan baik.

d. Menimbulkan Ketagihan

Orang tua dan sejumlah ilmuwan mengamati fenomena yang disebut "ketagihan video *game*". Fenomena ini sering terjadi di kalangan penggemar game berjenis *Massive Multiplayer Online* seperti *Ragnarok Online*, *Pangya*, atau *serial klasik Everquest*. Mereka jadi malas bekerja, bersosialisasi dengan teman, bahkan kehilangan nafsu makan. Pokoknya, yang terpikir di benak mereka hanyalah *game*. Baru-baru ini terjadi tiga kasus di Asia, di antaranya seorang pemuda Universitas Sumatera Utara yang pingsan di warnet setelah berjam-jam bermain *game online*. Psikolog tak tinggal diam melihat fenomena ini, mereka pun beraksi. Maressa Orzack, dosen fakultas psikologi di Harvard University, mengelola klinik pertama di Amerika yang melayani jasa konsultasi bagi pecandu *game*.

e. Kekerasan.

Video *game* dianggap buruk karena beberapa jenis *game* mengandung unsur kekerasan fisik seperti *Mortal Kombat*, sebuah *game*

pertarungan yang penuh adegan kekerasan dan banjir darah. Diperlukan aturan yang ketat bagi pengusaha rental video *game console* dan *game online* agar tidak menimbulkan kerugian pelanggan dan merusak masa depan anak-anak. Intinya sistem rental playstation yang ada sekarang ini sangat tidak mendidik sehingga perlu aturan main yang menguntungkan semua pihak (Khairi H, 2013:29).

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah siswa melalui proses belajar, hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Budiarti Lisna (2019:25).

Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Berikut ini adalah beberapa Pengertian hasil belajar menurut para ahli:

- a. Nana Syaodih Sukmadinata Hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil

belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

b. Gagne dan Briggs Hasil belajar adalah sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

c. Asep Jihad Hasil belajar adalah perubahan tingkh laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai tujuan pembelajaran.

d. Winkel Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. (Kautsar, 2019:25)

Berdasarkan definisi-definisi para ahli yang di atas dapat ditarik pengertian tentang hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan setelah siswa melalui proses belajar sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa. Pengalaman tersebut diperoleh melalui akitivitas pengamatan atau mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Howard Kingley dalam membagi tiga macam hasil belajar yaitu :

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita,

yang masing-masing golongan dapat di isi dengan bahan yang di tetapkan dalam kurikulum sekolah. Adapun beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal yaitu :

a. Faktor internal

Faktor yang berasal dari siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu:

1. Faktor fisiologis (jasmani)

Aspek fisiologis meliputi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang sehat jasmani nya dan kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya maksimal.

2, Faktor psikologis (rohani)

Aspek psikologis yang di ketahui secara umum ialah. Tingkat kecerdasan antar intelegensi siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

b. Faktor eksternal

1. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dalam proses belajar, keadaan yang ada dalam keluarga mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam hasil belajar siswa misalnya, didikan orang tua, suasana keluarga, ekonomi keluarga.

2. Keadaan sekolah

Lingkungan sekolah adalah lingkungan yang dimana siswa belajar secara sistematis. Kondisi ini meliputi metode mengajar, kurikulum relasi guru dan siswa ,alat-alat pendukung pembelajaran, disiplin sekolah.

3. Keadaan masyarakat

Siswa sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan masyarakat karena keadaan dan lingkungan tersebut ,kegiatan dalam masyarakat, teman bergaul. (Fascho 2016:57).

Berdasarkan definisi-definisi para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa, faktor-faktor ini dapat mempengaruhi hasil belajar di antara nya di lihat dari faktor internal maupun eksternal hal-hal ini dapat mempengaruhi

hasil belajar. Contohnya di faktor eksternal dalam lingkungan keadaan masyarakatnya peserta didik yang bergaul ataupun lingkungan tetangganya yang bermain *game online* secara berlebihan, maupun dalam faktor keadaan lingkungan sekolah yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran hal ini dapat mempengaruhi siswa dan hasil belajarnya.

F. Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA

Tujuan sejarah ialah menjadikan seseorang yang bijaksana (kartodirdjo, 1992:kuntowijoyo, 1995). Pelajaran sejarah merupakan pintu untuk mempelajari dan menemukan hikmah terhadap apa yang sudah terjadi. Belajar sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar inilah nantinya dikenal dengan sebagai kesadaran sejarah. Jadi tujuan belajar sejarah salah satunya adalah melahirkan kesadaran sejarah. Dengan demikian, proses belajar sejarah di sekolah juga harus di dorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuh kembangkan kesadaran sejarah (Joko Sayono,4:2015). Dalam proses pembelajaran sejarah biasanya peserta didik sering kabur dari kelas ataupun sekolah dengan bermain *game online* di warnet ataupun smartpone dan ada juga yang menghiraukan mata pelajaran sejarah dengan bermain *game online*.

G. Penelitian relevan

- a. Menurut kautsar (2019) e-jurnal yang berjudul “ Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh

Besar “ memberikan kesimpulan dari analisis kuantitatif/statistik *game online* sangat berpengaruh negatif bagi nilai prestasi peserta didik.

Perbedaannya : Jurnal Kautsar di sekolah yang berbeda yaitu di Man 3 Aceh dan Jurnal Kautsar lingkup penelitian dalam satu sekolah.

Persamaannya : mengangkat penelitian tentang pengaruh game online

- b. Menurut Rizky Yogatama (2016) e-jurnal yang berjudul “ Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan” memberikan kesimpulan semakin tinggi pengaruh *game* maka prestasi belajar peserta didik semakin rendah dan begitu juga sebaliknya semakin rendahnya pengaruh *game online* maka prestasi belajar peserta didik semakin tinggi.

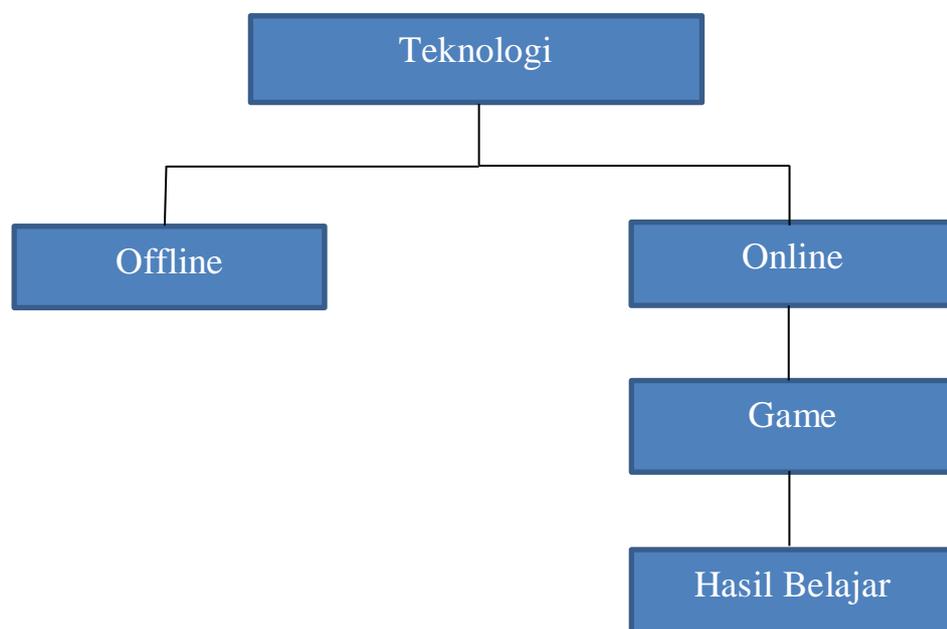
Perbedaannya : Jurnal Risky Yogatama di sekolah yang berbeda yaitu di SMP N 1 Maospati dan Jurnal Risky Yogatama lingkup penelitian dalam satu sekolah.

Persamaannya : mengangkat penelitian tentang pengaruh *game online*

H. Kerangka Befikir

Teknologi merupakan suatu alat komunikasi berbasis perangkat yang di gunakan untuk mempermudah kinerja manusia. Dengan adanya teknologi ini manusia dengan sangat mudah mencari suatu informasi dan hiburan, teknologi yang dimaksud ialah *smartphone*.

Hiburan dari teknologi *smartphone* ialah *game* dan *game* terdiri menjadi 2 yaitu *game* yang dapat dilakukan secara *online* dan *offline*. Dalam penelitian ini penulis meneliti tentang *game online* nya saja. Berkembangnya teknologi yang semakin canggih dapat mempermudah anak-anak maupun pelajar dalam bermain *game online*, *game online* dapat di mainkan secara praktis hanya menggunakan *smartphone* saja para pelajar dapat mainkan nya, secara media nya *game online* menampilkan visual-visual yang sangat menarik dan memiliki berbagai macam *genre* seperti *game online genre action,history* dan secara individu *game online* dimainkan secara global yang dapat bermain bersama pemain *game online* lain nya sehingga menimbulkan daya tarik para pelajar buat bermain *game online*, Justru hal ini bisa berdampak bagi hasil belajar nyata dalam mata pelajaran sejarah, hasil belajar yang di maksud penulis ialah nilai mata pelajaran sejarahnya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal. Penelitian kualitatif adalah Metode analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis yang difokuskan pada pemahaman akan suatu permasalahan, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan penelitian ini menggunakan metode deskriptif persentase.

B. Jenis dan Sumber data

1. Jenis Data

Data kualitatif ialah jenis data yang dapat di hitung langsung. Data kualitatif, informasi dan penjelasannya dinyatakan berbentuk deskriptif. Dalam hal ini data yang diperlukan peneliti adalah;

1. Jumlah guru

2. jumlah sarana dan prasarana dan
3. hasil angket wawancara.

2. Sumber Data

Yang di maksud peneliti sumber data disini ialah, dari mana data dalam penelitian itu dapat diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 sumber data yaitu;

a. Data primer

Data yang diperoleh menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa.

b. Data skunder

Data skunder data yang langsung di kumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari data sumber pertama. dalam penelitian ini dokumentasi dan angket termasuk dalam sumber data skunder.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengumpulkan data dengan *field research* yang artinya mengumpulkan data di lakukan di lapangan untuk mengadakan pengamatan terhadap suatu fenomena dan dengan tehnik *random sampling* dengan peroleh data nilai yang bermain *game online*.

Adapun tehnik pengumpulan data di lapangan menggunakan beberapa tehnik yaitu:

1. Observasi Lapangan

Menurut Widoyoko 2009:224, observasi merupakan tehnik pengumpulan data yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan dari penelitian ialah untuk mendapatkan data. Menurut Widoyoko 2014:46, observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

Tabel 2. Tabel nilai KKM siswa

NO	KELAS	JUMLAH	
		DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM
1	XI IPS 3	3	27
2	XI IPS 5	5	25

Berdasarkan table 2 di atas menunjukkan adanya nilai hasil belajar secara keseluruhan masih dibawah KKM sebanyak 3 peserta didik dan di atas KKM sebanyak 27 peserta didik dari kelas XI IPS 3 berjumlah 30 peserta didik responden dan nilai hasil secara

keseluruhan masih di bawah KKM 5 peserta didik dan KKM di atas sebanyak 25 peserta didik dari kelas XI IPS 5.

Dalam melakukan observasi, Peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi pada penelitian ini adalah pada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar nyata mata pelajaran sejarah di SMAN 4 Kota Jambi tahun ajaran 2021-2022.

2. Angket Wawancara

Konsioner (angket) merupakan teknik mengumpulkan data yang di lakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan mengenai penelitian yang di lakukan secara tertulis.

Tabel 3. Soal Angket

NO	ASPEK	PERTANYAAN ANGKET	JAWABAN ANGKET	
			1	2
1	WAKTU	Dalam sekali bermain game online biasanya lebih dari 4 jam dalam sehari.		
2	GAME	Game Online yang di mainkan lebih dari satu.		
3	PEMBELAJARAN	Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada game online.		
4	WAKTU	Setiap hari bermain Game Online dalam seminggu.		
5	WAKTU	Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas).		

6	PEMBELAJARAN	Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain Game Online.		
7	PEMBELAJARAN	Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain Game Online.		
8	HASIL BELAJAR	Game online berpengaruh negatif terhadap nilai.		

Peneliti menggunakan kuesioner ini (angket), peneliti memberikan angket ke peserta didik SMAN 4 Kota Jambi sebanyak 60 orang peserta didik yang telah di jadikan sebagai objek sample pada penelitian ini. Dengan memberikan angket ini peneliti dapat mengetahui peserta didik yang bermain *game online*.

D. Tehnik Analisis Data

Semua data-data yang di teliti dan berhasil di kumpulkan dari sumber-sumber penelitian akan di bahas dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu menjelaskan data-data yang di peroleh dengan menggunakan table, ialah pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, dengan menggunakan persentase guna mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online*. Tehnik ini di gunakan untuk mengetahui seberapa besar dampak *game online* terhadap hasil belajar nyata pelajaran sejarah, dengan analisis deskriptif presentase merupakan metode yang digunakan untuk medeskripsikan masing-masing variabel dengan langkah-langkah analisis deskripsi persentase data angket yang di peroleh berupa data kuantitatif, agar data tersebut dapat di analisis, maka harus di ubah menjadi kualitatif. Kuswidyeningrum (2016:66).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

a. Profil Sekolah

SMA Negeri 4 Jambi didirikan diatas areal kurang lebih 1600m² pada tahun 1978 dengan dibiayai dari dana proyek peningkatan SMA Kanwil Depdikbud Propinsi Jambi dan selesai awal tahun 1979 Atas kebijaksanaan Kanwil Depdikbud Propinsi Jambi dalam menanggulangi ledakan tamatan SLTP Tahun Ajaran 1979/1980 dan sambil menunggu SK MPK tentang penegeriannya SMA Negeri 4 Jambi untuk tahun ajaran 1979/1980 menampung siswa kelas I sejumlah 6 kelas dengan jumlah siswa 240 orang dan kelas 2 dan 3 pindahan dari SMA lainnya.

Sesuai dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tanggal 30 Juli 1980 Nomor 0206/0/80 tentang penegerian SMA Negeri 4 Jambi maka terhitung tahun ajaran 1980-1981 SMA Negeri 4 Jambi resmi di negerikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, SMA Negeri 4 Jambi yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda Kartawijaya Simpang III Sipin – Jambi ini semakin menampakkan kemajuan yang berarti. Hal ini dapat dilihat dari berbagai prestasi yang diperoleh melalui ajang akademik maupun non akademik.

Berikut daftar nama Kepala SMA Negeri 4 Jambi, mulai dari yang pertama hingga sekarang ini.

1. Drs. Dasril Syam dari Juni 1979 Juni 1982
2. Yushar Mahmud, BA dari Juni 1982-Agustus 1984
3. Bukhari Rain, BA dari September 1984-Juli 1988
4. Irfan, BA dari Agustus 1988-Desember 1990
5. Drs. M. Simatupang dari Desember 1990-Desember 1997
6. Drs. Sugeng dari Januari 1997-Juni 2002
7. Drs. Aldi Mawardi dari Juni 2002-September 2003
8. Hamidan, S.Pd . dari September 2003- Maret 2004
9. Drs.Sugiyono, M.Pd dari April 2004-Januari 2011
10. Ahmad Abhar, S.Pd, M.Pd. dari Februari 2011 - 2014
11. Drs. Wirman Dari 2014 - 2016
12. Yorinal AR, M.Pd Dari 2016 - 2018
13. Zul Amri, S,Pd dari 2019 - Januari 2020
14. Naspridinal, S.Pd, M.Si dari Januari 2020 – Sekarang.

b. Visi misi

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Visi SMA Negeri 4 Jambi Kota Jambi adalah "Terwujudnya Peserta Didik Yang Cerdas Spiritual, Intelektual, Kompetitif, Dan Berwawasan Lingkungan, Untuk mencapai visi tersebut, SMA N 4 memiliki misi yang harus di jalankan, yakni :

- a) Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berbakti kepada Nusa dan Bangsa.
- b) Melaksanakan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan daya piker-kalbu-fisik secara optimal.
- c) Mendidik siswa berbudaya lokal Jambi untuk memperkuat budaya nasional serta memiliki daya saing global.
- d) Melaksanakan pendidikan kecakapan hidup guna menciptakan insan yang religious, mandiri, kreatif dan kompetitif
- e) Meningkatkan dan mengembangkan Standar Kompetensi dan Profesional Guru
- f) Meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang kecakapan hidup (life skill)
- g) Meningkatkan dan mengembangkan sarana dan prasarana pendidikan

- h) Meningkatkan dan mengembangkan mutu layanan sekolah untuk memberikan kepuasan pelanggan.
- i) Mengembangkan desain pembelajaran dengan berbasis ICT
- j) Mewujudkan Lingkungan Sekolah yang BINAR "Bersih, Indah, dan Nyaman, Asri, dan Ramah"

c. Tenaga Kependidikan SMAN 4 Kota Jambi

Tabel 4. Nama-nama Tenaga Pendidik

No	NAMA	GOL	JABATAN
1.	Naspridinal, S.Pd, M.Si 19720414 199802 1 001	IV/a	Kepala Sekolah
2.	Zeni Marhayati, S.Pd 19630403 198602 2 003	IV/a	Guru Madya
3.	Dra. Revalinda, M.Pd 19670611 199702 2 001	IV/a	Guru Madya
4.	Dra. Mesrawati 19621119 199501 2 001	IV/a	Guru Madya
5.	Drs. Suprihono 1968010 199512 1 004	IV/a	Guru Madya
6.	Triyono, S.Pd 19711111 199801 1 002	III/d	Guru Madya
7.	Ridwan, S.Pd 19791112 201407 1 001	III/b	Guru Pertama
8.	Jesmin Gultom, SP., SPdK. 19671115201407 1 001	III/a	Guru Pertama
9.	Drs. Fatwa Nursidik 19630722 199203 1 003	IV/a	Guru Madya
10.	Ratnawati, SH 19760505 201407 2 004	III/a	Guru Madya
11.	Hj. Rofiarti, S.Pd 19620325 198501 2 001	IV/a	Guru Madya
12.	Sugiyarti, S.Pd 19640926 198803 2 002	IV/a	Guru Madya
13.	Harini Tridyah K,M.Pd 19670316 198903 2 004	IV/b	Guru Madya
14.	Junaidi, S,Pd, M.Pd 19700626 200501 1 006	IV/a	Guru Madya
15.	Syaifil Hendri, S,Pd 19681018 199702 1 001	IV/a	Guru Madya

16.	Dewi Susilawati, S.Pd 19811222 200903 2 005	III/c	Guru Madya
17.	Eniza, S.Pd 19661215 199003 2 007	IV/a	Guru Madya
18.	Asnida, S.Pd 19691115 199512 2 001	IV/a	Guru Madya
19.	Riza Kurniati, S.Pd 19730506 199903 2 005	IV/a	Guru Madya
20.	Yeni Susilawati, S.Pd 19700728 1992 03 2 005	IV/a	Guru Madya
No	NAMA	GOL	JABATAN
21.	Didik Iskandar, S.Pd 19860505 201001 1 010	III/c	Guru Muda
22.	Efria Wulandari, S.Pd 19880225 201101 2 014	III/b	Guru Pertama
23.	Amlia, S.Pd 19860509 200604 2 003	III/a	Guru Pertama
24.	Rizka Lestari, S.Pd 19870828 201001 2 016	III/b	Guru Pertama
25.	Yetri Ema, M.Pd 19640408 198902 2 004	IV/a	Guru Madya
26.	Ebtaria Nababan, S.Pd 19830416 201001 2 018	III/c	Guru Muda
27.	Farida Heince Hutagaol, S.Pd 19730917 200012 2 001	III/d	Guru Muda
28.	Zaenal Ekarosa, M.Pd 19670518 199002 1 001	IV/a	Guru Madya
29.	Eri Yenni, S.Pd 19631101 198703 2 005	IV/a	Guru Madya
30.	Iskhak, S.TP 19700816 200801 1 002	III/b	Guru Pertama
31.	Dra. Farids Adriani 19670903 199303 2 004	IV/a	Guru Madya
32.	Syofrizal, S.Pd 19710123 199702 1 001	IV/a	Guru Madya
33.	Afifah, S.Pd 19690819 199512 2 002	IV/a	Guru Madya
34.	Lefviana Benarti, S.Pd 19740520 199903 2 007	IV/a	Guru Madya
35.	Johana Mashita, S.Pd 19680526 200801 2 002	III/c	Guru Madya
36.	Dra. Eny Dyah Partawi 19630630 198803 2 001	IV/a	Guru Madya
37.	Lolita Anggraini, S. Sos.,	III/d	Guru Muda

	1982 0426 200903 2 008		
38.	Indrawati, S.Pd 19631019 198703 2 003	IV/a	Guru Madya
39.	Dra. Desmineli 19671224 200801 2 002	III/c	Guru Muda
40.	Dra. Diah Noviani 1961 1123 198503 2 006	IV/a	Guru Madya
41.	Hj. Rayati Cendra, S.Pd 19710706 200312 2 002	IV/a	Guru Madya
42.	Drs. Suyadi 19620315 199412 1 001	IV/a	Guru Madya
No	NAMA	GOL	JABATAN
43.	Heriwanti, S.Pd 19710816 199702 2 002	IV/a	Guru Madya
44.	Susi Yanti, S.Pd 19741208 200604 2 002	III/d	Guru Muda
45.	Ida Ratniarti, S.Pd 19690108 200701 2 002	III/d	Guru Madya
46.	Ida Varianti, S.Pd 19690108 200701 2 002	III/d	Guru Muda
47.	Lidiya Afdina, S.Pd M.Hum	III/c	Guru Muda
48.	Liza Sari, S.Pd 19830129 200903 2 005	III/c	Guru Muda
49.	Efa Susanti, S.Sn 19830118 200903 2 008	III/c	Guru Muda
50.	Herly Kusumawati, S.Kom 19810816 200903 2 006	III/c	Guru Muda
51.	Leni Siregar S.Pd 19641023 199003 2 005	IV/a	Guru Madya
52.	Emil Arifin, S.Pd 19670422 199203 1 007	IV/a	Guru Madya
53.	Dra. Fitriana 19671231 199512 2 005	IV/a	Guru Madya
54.	Benny Chanra S.Pd 19720106 2 01001 1 004	III/c	Guru Muda
55.	Resti Pratiwi, S.Pd 19840213 200801 2 001	III/d	Guru Muda
56.	Endah, S.Pd 19861115 201001 2 006	III/c	Guru Pertama
57.	Dwi Oktadinata, S.Pd 19831018 201101 2 002	III/b	Guru Pertama

Tenaga pendidik di SMAN 4 Kota Jambi dengan guru PNS sebanyak 57 orang ,guru senior sebanyak 18 orang, guru TU PNS sebanyak 5 orang dan guru TU honor sebanyak 15 orang guru.

d. Fasilitas-fasilitas SMAN 4 Kota Jambi

Tabel 5. Fasilitas di SMAN 4 Kota Jambi

NO	FASILITAS	JUMLAH
1	RKB (Ruang Kegiatan Belajar)	24 lokal
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Waka Kurikulum	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Majelis guru	1
6	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
7	Ruang BK dan PIK-Remaja	1
8	Ruang UKS/PMR	1
9	Ruang OSIS	1
10	Ruang Pramuka	1
11	Ruang Paskibraka	1
12	Ruang Suporter	1
13	Ruang Keterampilan	1
14	Ruang Pertemuan	1
15	2 Ruang Perpustakaan	1

16	Ruang Laboratorium Biologi	1
17	Ruang Laboratorium Fisika	1
18	Ruang Laboratorium TIK	2
19	Ruang Laboratorium Bahasa	1
20	Ruang Kreasi dan Seni (Sanggar)	1
21	Ruang Ibadah/ Mushola	1
22	Ruang Kantin	1
23	Ruang Gudang	1

2. Permainan Game Online Dalam Prestasi Belajar Siswa

a. Angket Responden

1. TIDAK SETUJU

2. SETUJU

Tabel 6. Hasil Angket Responden

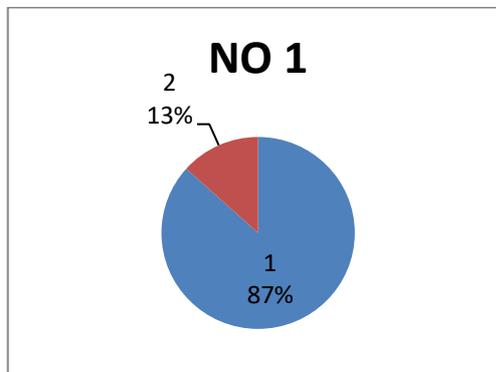
NO	ASPEK	PERTANYAAN ANGKET	JAWABAN PERTANYAAN ANGKET	
			1	2
1	WAKTU	Dalam sekali bermain <i>Game Online</i> biasanya lebih dari 4 jam dalam sehari.	52	8
2	GAME	<i>Game Online</i> yang di mainkan lebih dari satu.	39	21
3	PEMBELAJARAN	Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada <i>Game Online</i> .	2	58
4	WAKTU	Setiap hari bermain <i>Game Online</i> dalam seminggu.	26	34
5	WAKTU	Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas).	38	22
6	PEMBELAJARAN	Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain <i>Game Online</i> .	51	9
7	PEMBELAJARAN	Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain <i>Game Online</i> .	48	12

8	HASIL BELAJAR	<i>Game Online</i> berpengaruh negatif terhadap nilai.	46	14
---	---------------	--	----	----

Persentase Score Angket

1. Dalam sekali bermain *Game Online* biasanya lebih dari 4 jam dalam sehari.

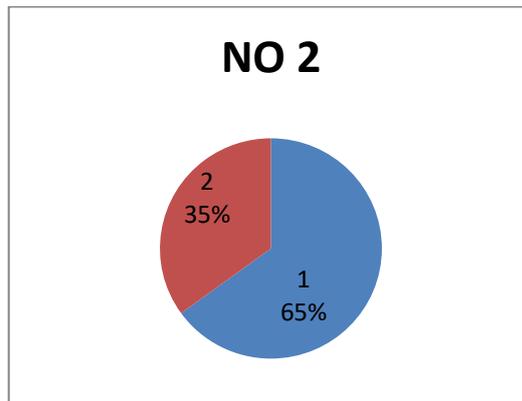
- 1. Tidak Setuju 52
- 2. Setuju 8



Tabel angket nomor dan gambar no 1 di mengatakan bahwa 52 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 87% dalam sehari bermain *Game Online* lebih dari 4 jam dalam sehari dan yang mengatakan setuju sebanyak 8 responden atau 13% sehari bermain *Game Online* lebih dari 4 jam dalam sehari.

2. *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu.

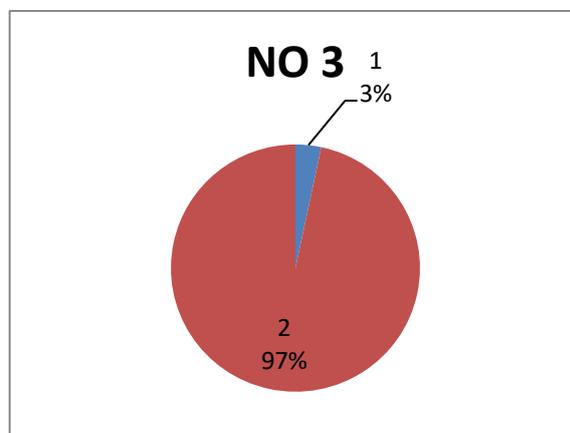
- 1. Tidak Setuju 39
- 2. Setuju 21



Tabel angket nomor dan gambar no 2 di mengatakan bahwa 39 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 65% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu dan yang mengatakan setuju sebanyak 21 responden atau 35% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu..

3. Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada *Game Online*.

- | | |
|-----------------|----|
| 1. Tidak Setuju | 2 |
| 2. Setuju | 58 |

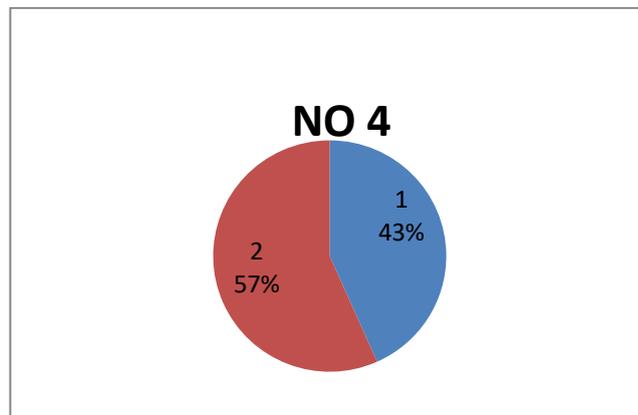


Tabel angket nomor dan gambar no 3 di mengatakan bahwa 2 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 3% Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas,belajar, dll dari pada *Game Online* dan yang mengatakan setuju sebanyak 58 responden atau 97% Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas,belajar, dll dari pada *Game Online*.

4. Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu.

1. Tidak Setuju 26

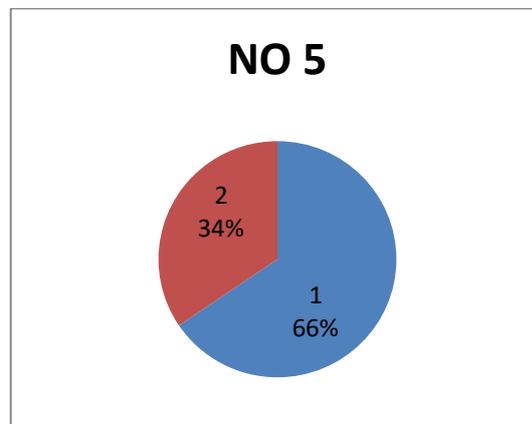
2. Setuju 34



Tabel angket nomor dan gambar no 4 di mengatakan bahwa 26 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 43% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu. dan yang mengatakan setuju sebanyak 34 responden atau 57% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu.

5. Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas).

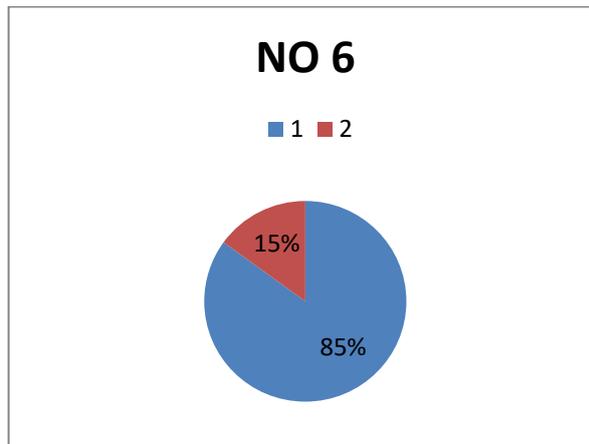
1. Tidak Setuju 38
2. Setuju 22



Tabel angket nomor dan gambar no 5 di mengatakan bahwa 38 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 34% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas) dan yang mengatakan setuju sebanyak 22 responden atau 66% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas).

6. Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online*.

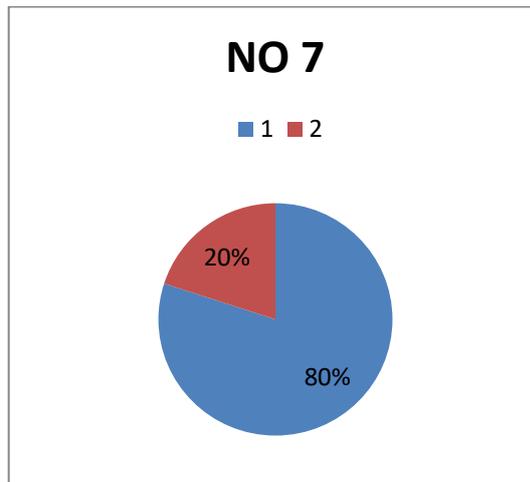
1. Tidak Setuju 51
2. Setuju 9



Tabel angket nomor dan gambar no 6 di mengatakan bahwa 51 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 85% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online* dan yang mengatakan setuju sebanyak responden atau 15% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online*.

7. Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*.

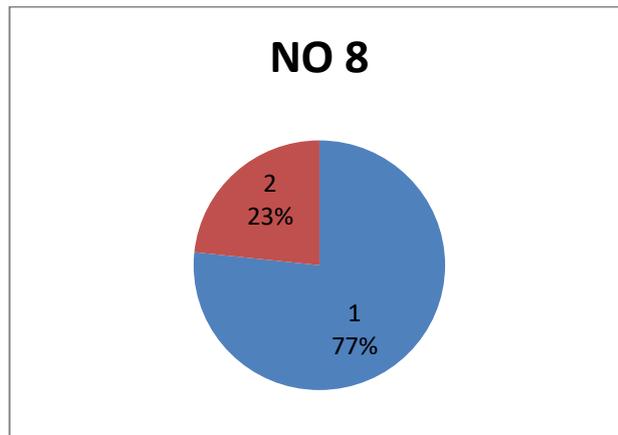
- | | |
|-----------------|----|
| 1. Tidak Setuju | 48 |
| 2. Setuju | 12 |



Tabel angket nomor dan gambar no 7 di mengatakan bahwa 48 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 80% Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*. dan yang mengatakan setuju sebanyak 12 responden atau 20% Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*.

8. *Game Online* berpengaruh negatif terhadap nilai.

- | | |
|-----------------|----|
| 1. Tidak Setuju | 46 |
| 2. Setuju | 14 |



Tabel angket nomor dan gambar no 8 di mengatakan bahwa 46 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 77% *Game Online* berpengaruh negatif terhadap nilai dan yang mengatakan setuju sebanyak 14 responden atau 23% *Game Online* berpengaruh negatif terhadap nilai.

3. Perbandingan Hasil Belajar Nyata Peserta Didik yang Bermain *Game Online* dan Tidak Bermain *Game Online*

- Penelitian ini di lihat berdasarkan pendapat peserta didik
- Penelitian ini di lakukan di kelas XI ips 3 dan kelas XI ips 5
- Ips 3 36 peserta didik dan ips 5 36 peserta didik
- masing-masing kelas di ambil 30 peserta didik sebagai sampel
- Sekolah memiliki KKM 75

Tabel 7. Hasil KKM Responden

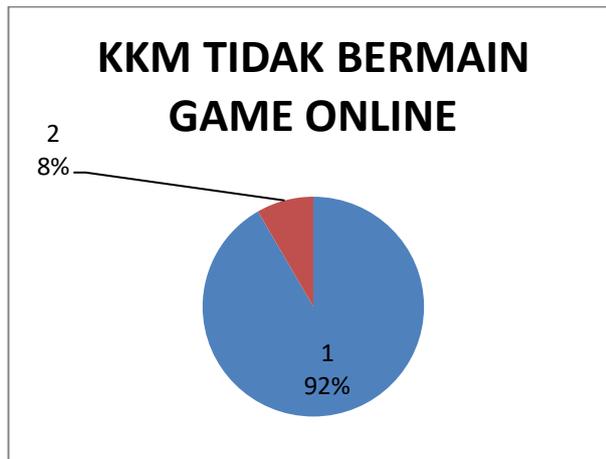
NO	KELAS	JUMLAH	
		DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM
1	XI IPS 3	3	27
2	XI IPS 5	5	25

Tabel 8. Hasil KKM Bermain *game online* dan tidak bermain *game online*

JUMLAH RESPONDEN	BERMAIN GAME ONLINE		TIDAK BERMAIN GAME ONLINE	
	DI ATAS KKM	DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM	DI BAWAH KKM
60	41	7	11	1

Persentase





a. Nilai Mata Pelajaran Sejarah

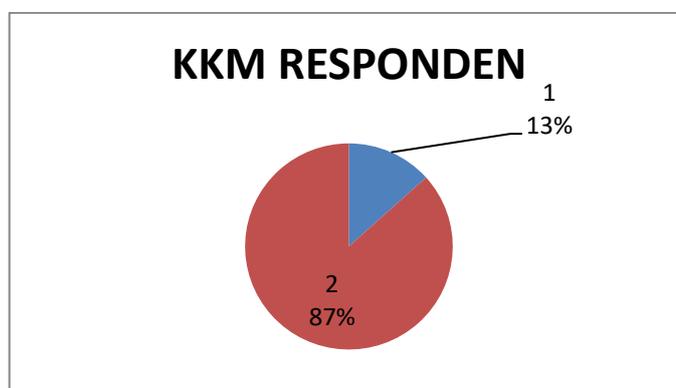
52 di atas kkm

8 di bawah kkm

Tabel 9. KKM responden keseluruhan

NO	KELAS	JUMLAH	
		DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM
1	XI IPS 3 DAN XI IPS 5	8	52

Persentase



Tabel di atas mengatakan bahwa kkm responden dibawah kkm sebanyak 8 peserta didik atau 13% sedangkan kkm responden di atas kkm sebanyak 52 peserta didik atau 87%.

b. Peserta Didik yang Tidak Bermain *Game Online*

Tabel 10. Hasil Nilai KKM Yang Tidak Bermain *Game Online*

TIDAK BERMAIN GAME ONLINE				
NO	RESPONDEN	KKM	NILAI	KET
1	RESP 3	75	90	DI ATAS KKM
2	RESP 5	75	84	DI ATAS KKM
3	RESP 9	75	85	DI ATAS KKM
4	RESP 11	75	82	DI ATAS KKM
5	RESP 12	75	75	DI ATAS KKM
6	RESP 16	75	80	DI ATAS KKM
7	RESP 31	75	70	BAWAH KKM
NO	RESPONDEN	KKM	NILAI	KET
8	RESP 32	75	83	DI ATAS KKM
9	RESP 33	75	89	DI ATAS KKM
10	RESP 38	75	80	DI ATAS KKM
11	RESP 47	75	83	DI ATAS KKM
12	RESP 48	75	83	DI ATAS KKM

c. Peserta Didik yang Bermain Game Online

Tabel 11. Hasil Nilai KKM Yang Bermain *Game Online*

BERMAIN GAME ONLINE				
NO	RESPONDEN	KKM	NILAI	KET
1	RESP 1	75	80	DI ATAS KKM
2	RESP 2	75	70	DI BAWAH KKM
3	RESP 4	75	75	PAS KKM
4	RESP 6	75	85	DI ATAS KKM
5	RESP 7	75	70	PAS KKM
6	RESP 8	75	85	DI ATAS KKM
7	RESP 10	75	87	DI ATAS KKM
8	RESP 13	75	72	DIBAWAH KKM
9	RESP 14	75	80	DI ATAS KKM
10	RESP 16	75	80	DI ATAS KKM
NO	RESPONDEN	KKM	NILAI	KET
11	RESP 17	75	83	DI ATAS KKM
12	RESP 18	75	83	DI ATAS KKM
13	RESP 19	75	83	DI ATAS KKM
14	RESP 20	75	80	DI ATAS KKM
15	RESP 21	75	73	PAS KKM
16	RESP 22	75	90	DI ATAS KKM
17	RESP 23	75	91	DI ATAS KKM
18	RESP 24	75	90	DI ATAS KKM

19	RESP 25	75	90	DI ATAS KKM
20	RESP 26	75	100	DI ATAS KKM
21	RESP 27	75	70	PAS KKM
22	RESP 28	75	80	DI ATAS KKM
23	RESP 29	75	18	DI BAWAH KKM
24	RESP 30	75	80	DI ATAS KKM
25	RESP 34	75	80	DI ATAS KKM
26	RESP 35	75	83	DI ATAS KKM
27	RESP 36	75	70	DI BAWAH KKM
28	RESP 37	75	81	DI ATAS KKM
29	RESP 39	75	81	DI ATAS KKM
30	RESP 40	75	80	DI ATAS KKM
31	RESP 41	75	90	DI ATAS KKM
32	RESP 42	75	83	DI ATAS KKM
NO	RESPONDEN	KKM	NILAI	KET
33	RESP 43	75	75	PAS KKM
34	RESP 44	75	84	DI ATAS KKM
35	RESP 45	75	85	DI ATAS KKM
36	RESP 46	75	90	DI ATAS KKM
37	RESP 49	75	89	DI ATAS KKM
38	RESP 50	75	85	DI ATAS KKM
39	RESP 51	75	89	DI ATAS KKM
40	RESP 52	75	91	DI ATAS KKM

41	RESP 53	75	82	DI ATAS KKM
42	RESP 54	75	87	DI ATAS KKM
43	RESP 55	75	75	DI ATAS KKM
44	RESP 56	75	100	DI ATAS KKM
45	RESP 57	75	90	DI ATAS KKM
46	RESP 58	75	80	DI ATAS KKM
47	RESP 59	75	75	DI ATAS KKM
48	RESP 60	75	79	DI ATAS KKM

B. Pembahasan

Proses penelitian dan pengumpulan data ini di lakukan di sekolah SMAN 4 Kota jambi pada kelas XI IPS 3 dan XI IPS 5 dengan 36 peserta didik XI IPS 3 dan XI IPS 5 36 peserta didik.masing-masing kelas di ambil 30 peserta didik sebagai sampel responden pada tanggal 20 Agustus 2021 sampai dengan 8 September 2021.

Penelitian ini di lakukan dengan menyebarkan angket melalui *gogle From*, data yang di ambil bedasarkan angket yang di buat penulis

untuk di sebar kepada *objek* sample yaitu sebanyak 60 peserta didik seperti yang telah di terangkan pada BAB III di atas, Analisis penelitian ini menggunakan persentase.

Peneliti mendeskripsikan hasil angket yang telah di sebar oleh peneliti dan telah di isi oleh responden dalam 4 aspek di soal nomor 1 sampai 8 dengan hasil analisis persentase sebagai berikut:

a. Aspek Waktu

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, dalam sekali bermain *game online* biasanya lebih dari 4 jam dalam sehari. 52 responden tidak setuju dengan persentase 87% dalam sehari bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari dan yang setuju sebanyak 8 responden atau 13% sehari bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi tidak lebih bermain *game online* dari 4 jam dalam sehari.

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, Mengatakan bahwa 26 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 43% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu. dan yang mengatakan setuju sebanyak 34 responden atau 57% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi banyak yang bermain *game online* setiap hari nya.

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, Mengatakan bahwa 38 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 34% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas) dan yang mengatakan setuju sebanyak 22 responden atau 66% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas). Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih banyak dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas)

Berdasarkan hasil temuan di peneliti di atas, dalam teori (Kautsar, 2019:49) pada penelitiannya menjelaskan bahwa waktu bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, berdasarkan teori Kautsar hal ini dapat mendukung hasil penelitian peneliti.

b. Aspek Permainan

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. 39 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 65% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu dan yang mengatakan setuju sebanyak 21 responden atau 35% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi. Dapat di simpulkan hasil

penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi peserta didik tidak hanya satu permainan *game online* yang di mainkan.

ini sesuai dengan hasil penelitian teori *game online* (Kautsar, 2019:17) yang menjelaskan beberapa jenis *game online*.

c. Aspek Pembelajaran

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. 2 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 3% . Mereka lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas,belajar, dll dari pada *game online* dan yang mengatakan setuju sebanyak 58 responden atau 97% Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas,belajar, dll dari pada *game online*.

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. Mengatakan bahwa 51 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 85% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online* dan yang mengatakan setuju sebanyak responden atau 15% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online*. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih memprioritaskan belajar dari pada membolos untuk bermain *game online*.

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*, Mengatakan bahwa 48 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 80% Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*. dan yang mengatakan setuju sebanyak 12 responden atau 20% Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*. Dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih mementingkan waktu untuk belajar dari pada bermain *game online*.

Menurut (Khairi H, 2013:29)) dalam teori nya waktu bermain *game online* yang panjang dapat melupakan kegiatan sehari hari dalam belajar maupun mengerjakan tugas, hal ini justru bertolak dari hasil penelitian yang dimana peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi lebih memprioritaskan urusan belajar dari pada *game online*.

d. Hasil Belajar

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, *game online* berpengaruh negatif terhadap nilai peserta didik, 46 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 77% *Game online* berpengaruh negatif terhadap nilai dan yang mengatakan setuju sebanyak 14 responden atau 23% *Game online* berpengaruh negatif terhadap nilai.

Peneliti mendiskripsikan hasil kerja nyata peserta didik yang bermain *Game Online* dan tidak bermain *Game Online* menggunakan analisis persentase dan Hasil Kerja Nyata Peserta Didik yang Bermain *Game Online* dan Tidak Bermain *Game Online* dengan sekolah memiliki KKM 75 yang dimana sebanyak 8 responden dibawah kkm atau 13,3% dan sebanyak 52 responden di atas kkm atau 86,6% dari 60 responden.

Peserta didik yang bermain *game online* sebanyak 48 responden dari 60 responden atau 80% peserta didik bermain *game online* , 41 responden di atas kkm sedangkan 7 responden di bawah kkm atau 85% peserta didik bermain *game online* diatas kkm dan responden yang tidak bermain *game online* sebanyak 12 responden dari 60 responden atau 15% peserta didik tidak bermain *game online*, sebanyak 11 responden dengan kkm di atas sedangkan 1 responden di bawah kkm atau 91,6% peserta didik yang tidak bermain *game online* berada di atas kkm.

Tabel 12. Hasil belajar peserta didik yang bermain *game online* dan tidak bermain *game online*

JUMLAH RESPONDEN	KKM	BERMAIN GAME ONLINE		TIDAK BERMAIN GAME ONLINE	
		DI ATAS KKM	DI BAWAH KKM	DI ATAS KKM	DI BAWAH KKM
60		48 80%		12 20%	
	75	41	7	11	1

Persentase	85%	15%	91%	9%
------------	-----	-----	-----	----

Berdasarkan hasil penelitian ini peserta didik yang bermain *Game Online* 80% (48) dari seluruh responden (60). Peserta didik yang bermain *game online* dengan hasil di bawah kkm sebanyak 85% (41) dari jumlah responden yang bermain *game online* dan peserta didik yang nilai nya berada di bawah kkm sebanyak 15%(7) dari peserta didik yang bermain *game online* ke seluruhan. Hal ini jelas *game online game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar.

Menurut Rizky Yogatama (2016) e-jurnal yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan” memberikan kesimpulan semakin tinggi pengaruh *game* maka prestasi belajar peserta didik semakin rendah dan begitu juga sebaliknya semakin rendahnya pengaruh *game online* maka prestasi belajar peserta didik semakin tinggi. Hal ini dapat mendukung hasil penelitian peneliti, kesamaan yaitu membahas tentang *game online* terhadap hasil belajar ataupun nilai nya. Rizky Yogatama melakukan penelitian dengan ruang lingkup responden semua jurusan sedangkan peneliti hanya melakukan penelitian pada responden SMAN 4 Kota Jambi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bahwa banyak nya peserta didik yang bermain *Game Online* ada 80% dari 60 peserta didik sebagai responden dan di atas kkm sebanyak 85% peserta didik dari 48 responden yang bermain *Game Online*, sedangkan yang yang tidak bermain *game online* sebanyak 15% dari 60 responden. Hal ini dapat di artikan bahwa *game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran sejarah.

B. Saran

Hasil penelitian yang telah di temukan, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Saran Siswa

Kepada siswa *game online* memang permainan yang sangat menghibur namun harus di perhatikan waktu penggunaan *game online* memiliki pengaruh besar bagi penggunaan nya yang di lakukan secara berlebihan seperti penundaan dalam belajar, agar lebih memperhatikan waktu belajar dan prestasi akademiknya.

2. Saran Sekolah

Kepada pihak sekolah di harapkan bisa memberikan edukasi terkait *game online* yang baik untuk membantu pembelajaran di sekolah.

3. Saran Peneliti

Kepada peneliti *game online* dapat berpengaruh besar bagi penggunanya, hal ini dapat di pastikan dari lingkungan nya dan kebiasaan buruknya dalam membagi waktu nya sehari hari, pastinya bila mana siswa bermain *game online* tanpa akan sadar batas waktu hal itu dapat di pastikan kurangnya waktu buat belajar dan akan berdampak buruk bagi pendidikannya.

Daftar Pustaka

- Budiarti Lisna, 2019, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*, Kecamatan Baleendah Bandung, Skripsi(S1), FKIP UNPAS.
- Fascho. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, Bogor, Skripsi(S1), STKIP Muhammadiyah Bogor.
- Harahap, Khairani 2017, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, Sumatera Utara, Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Krista, Surbakti, 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Universitas Quality, Jurnal currera Dosen FKIP
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- Kuswidyaningrum 2016, *faktor minat calon pengantin*. Semarang, Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang
- Nur, Khoiriyati, 2020, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang* ”, Palembang, Universitas muhammadiyah Palembang,

Saputra, M. Ihwan Hendra. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android*, Malang, Institut Teknologi Nasional Malang

Yogatama, Rizky (2016) “ *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan*” SMP N 1 Maospati Magetan, Jawa Tengah, Universitas Widya Dharma Klaten

LAMPIRAN

1. Lampiran I Angket Soal

NO	PERTANYAAN ANGKET	JAWABAN ANGKET	
		1	2
1	Dalam sekali bermain game online biasa nya lebih dari 4 jam dalam sehari.		
2	Game Online yang di mainkan lebih dari satu.		
3	Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada game online.		
4	Setiap hari bermain Game Online dalam seminggu.		
5	Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas).		
6	Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain Game Online.		
7	Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain Game Online.		
8	Game online berpengaruh negatif terhadap nilai.		

2. Lampiran II Foto Dengan Guru



3. Lampiran III Hasil Angket Keseluruhan

NO	RESPONDEN	NOMOR ITEM SOAL ANGKET / JAWABAN PERTANYAAN ANGKET								Score
		NO 1	NO 2	NO 3	NO 4	NO 5	NO 6	NO 7	NO 8	
1	RESP 1	1	2	2	2	2	2	2	1	14
2	RESP 2	2	2	1	2	2	2	2	2	15
3	RESP 3	1	1	2	1	2	2	1	1	11
4	RESP 4	1	2	2	2	1	1	1	1	11
5	RESP 5	1	1	2	1	1	1	2	1	10
6	RESP 6	2	1	2	2	2	1	1	2	13
7	RESP 7	1	2	2	1	2	1	1	1	11
8	RESP 8	1	1	2	1	2	1	1	1	10
9	RESP 9	1	1	2	1	2	1	1	1	10
10	RESP 10	1	2	2	2	2	1	1	1	12
11	RESP 11	1	1	2	1	1	1	1	1	9
12	RESP 12	1	1	2	1	2	1	2	2	12
13	RESP 13	1	2	2	1	1	1	1	1	10
14	RESP 14	2	2	2	2	1	1	2	1	13
15	RESP 15	1	1	2	1	2	1	1	2	11
16	RESP 16	1	1	2	1	2	2	1	2	12
17	RESP 17	1	1	2	2	2	1	1	2	12
18	RESP 18	1	2	2	2	1	1	2	1	12
19	RESP 19	1	1	2	2	2	1	1	1	11
20	RESP 20	1	2	2	2	1	1	1	2	12
21	RESP 21	1	1	2	2	2	1	1	1	11
22	RESP 22	1	1	2	2	1	2	1	1	11
23	RESP 23	1	2	2	2	1	1	1	1	11
24	RESP 24	1	1	2	2	1	1	1	1	10
25	RESP 25	1	2	2	1	1	1	1	1	10
26	RESP 26	1	1	2	1	1	1	1	1	9
27	RESP 27	1	2	2	2	1	1	1	1	11
28	RESP 28	1	2	2	2	1	2	2	1	13
29	RESP 29	1	1	2	1	1	1	1	2	10
30	RESP 30	1	2	2	1	1	1	1	1	10
31	RESP 31	1	1	2	2	1	1	1	1	10
32	RESP 32	1	1	2	1	1	1	1	1	9
33	RESP 33	1	1	2	1	1	1	1	1	9
34	RESP 34	1	1	2	2	1	1	1	1	10
35	RESP 35	1	1	2	2	1	1	1	2	11
36	RESP 36	1	2	2	2	2	1	1	1	12
37	RESP 37	2	1	2	2	2	1	1	1	12
38	RESP 38	1	1	2	2	1	2	1	2	12
39	RESP 39	1	1	2	2	1	1	1	1	10
40	RESP 40	1	2	2	2	1	1	1	1	11
41	RESP 41	1	1	2	2	1	1	1	1	10
42	RESP 42	1	1	2	2	1	1	1	1	10
43	RESP 43	1	1	2	1	1	1	1	2	10
44	RESP 44	1	2	2	2	1	1	1	2	12
45	RESP 45	1	1	2	1	1	1	1	2	10
46	RESP 46	1	1	2	1	1	1	1	1	9
47	RESP 47	1	1	2	1	1	1	1	1	9
48	RESP 48	1	1	2	1	1	1	2	1	10
49	RESP 49	1	1	2	1	1	1	1	1	9
50	RESP 50	2	1	2	2	2	1	1	1	12
51	RESP 51	1	1	2	2	1	1	1	2	11
52	RESP 52	1	1	2	2	1	1	1	1	10
53	RESP 53	1	2	2	2	1	1	1	1	11
54	RESP 54	1	2	2	2	1	1	1	1	11
55	RESP 55	1	1	2	1	1	1	1	1	9
56	RESP 56	2	2	2	2	2	1	1	1	13
57	RESP 57	1	1	2	1	2	1	2	1	11
58	RESP 58	1	2	1	2	2	1	2	1	12
59	RESP 59	1	1	2	1	2	2	2	1	12
60	RESP 60	1	1	2	1	2	2	2	1	12
		66	81	118	94	82	69	72	74	
PERSENTASE		90.91	74.07	50.85	63.83	73.17	86.96	83.33	81.08	%

4. Lampiran IV Foto Lokasi Siswa Bermain *Game Online*



5. Lampiran V Form siswa

The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The title of the form is "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR NYATA MATA PELJ". The form is currently in the "Pertanyaan" (Questions) tab, showing two questions. The first question asks for the student's history grade value, and the second question asks about the frequency of online gaming.

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR NYATA MATA PELJ

Semua perubahan disimpan di Drive

Pertanyaan Jawaban 60 Setelan

NILAI MATA PELAJARAN SEJARAH ANDA ? *

Teks jawaban singkat

1. Dalam sekali bermain game online biasa nya lebih dari 4 jam dalam sehari *

-TIDAK SETUJU

-SETUJU

2. Game Online yang di mainkan lebih dari satu

TIDAK SETUJU

SETUJU

Kotak Centang

6. Lampiran VI SK Pembimbing I dan II


YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI
NOMOR : 07 TAHUN 2021

Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

Membaca : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 19 Mei 2021 tentang usul Judul dan Pembimbing Skripsi.

Meminbang : a. Bahwa penilaian skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi,
 b. Bahwa untuk masalah tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang dilaksanakan dengan Surat Keputusan Dekan.

Meningat : 1. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,
 2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi,
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi,
 4. Akta Pendidikan Yayasan Pendidikan Jambi Nomor 9 tanggal 12 Mei 1977 yang telah diubah dan disempurnakan dengan Akta Nomor 17 Tahun 2010 dan Keputusan Menteri RI No. AHU-448.AH.01.04 Tahun 2010 tentang Pengesahan Yayasan,
 5. Serta Keputusan Pimpinan Yayasan Pendidikan Jambi Nomor 50 Tahun 2017 tentang Pengangkatan Pejabat Rektor Universitas Batanghari Periode 2017-2021,
 6. Serta Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 45 Tahun 2018 tanggal 7 Juli 2018 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Pejabat Wakil Rektor, Dekan, Kepala Biro, Departemen, Lembaga dan Badan di Lingkungan Universitas Batanghari.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Bahwa terhitung tanggal 27 Mei 2021 s.d 27 November 2021 menunjuk Saudara :

1. Satriyo Pamungkas, M.Pd.
2. Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.

 Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI	JUDUL SKRIPSI
DESTARIO ARMANDO	1700657201019 Pendidikan Sejarah	PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR NYATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 04 KOTA JAMBI

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI : J A M B I
 PADA TANGGAL : 27 Mei 2021


 Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.

7. Lampiran VII SK penelitian

 YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

Nomor : 76 /UBR-01/B/2021
Lampiran : -
Prihal : Izin Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri 04
Kota Jambi
di -
Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini kami mendo'akan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan aktifitasnya serta mohon kesediaannya untuk memberi izin kepada Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi :

Nama : IMANDESTARIO DWI ARMANDO
N P M : 1700887201019
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk mengadakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dan kelola, guna penyusunan Tugas Akhir (*Skripsi*) mahasiswa tersebut diatas dengan judul :

“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR NYATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 04 KOTA JAMBI.”

Demikianlah, atas bantuan dan kerja sama yang baik ini, kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 17 Juni 2021
Dekan,

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

8. Lampiran VIII Hasil Cek Turnitin

**YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI**
Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
BIDANG PEMERIKSAAN PLAGIAT
Jl. Slamet Riyadi, Broni Telp. 0741 - 667089

SURAT HASIL CEK SIMILARITY
Nomor : /UBR-01 / H / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Operator Program Studi Pendidikan Sejarah dalam Bidang Pemeriksaan **Plagiarisme di FKIP** Universitas Batanghari Jambi, dengan ini menerangkan bahwa hasil cek **SIMILARITY** Skripsi Mahasiswa :

Nama	: IMANDESTARIO DWI ARMANDO
NIM	: 1700887201019
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Pembimbing I	: Satriyo Pamungkas, M.Pd..
Pembimbing II	: Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum.
Judul Skripsi	: PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR NYATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 04 KOTA JAMBI

Setelah dilakukan pengecekan **SMILARITY dengan menggunakan TURNITIN** maka diperoleh hasil akhir **24 %** dilakukan sebanyak **1 Kali**, sebagaimana hasil cek terlampir.
Demikian surat ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui, Wakil Dekan I.  Silvia Fitriani, M.Pd. NIDN. 1010058901	Jambi, 06 Desember 2021 Petugas Turnitin Prodi. Pendidikan Sejarah  Idris Feriandi, S.Kom.
---	--

Tembusan :
1. Wakil Rektor I
2. Dekan FKIP
3. Ketua Prodi
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

9. Lampiran IX Surat Keterangan

**PEMERINTAH PROVINSI JAMBI**
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI
" AKREDITASI A "
Jalan Ir. H Juanda Kartawijaya No. 125 Kota Jambi 36126
(0741) 61649 Website : sman4_jambi.sch.id , Pos-el: sma4ok@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.3/1497./SMA.4/ XI /2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi :

Nama	: NASPRIDINAL, S. Pd., M. Si.
NIP	: 19720414 199802 1 001
Pangkat/Gol	: Pembina/IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 4 Kota Jambi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Imandestario Dwi Armando
NIM	: 1700887201019
Program Studi	: Pendidikan Sejarah
Strata	: S-1

Telah menyelesaikan Penelitian di Sekolah dalam rangka Penyusunan Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Nyata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 4 Kota Jambi"**.

Demikianlah surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 07 November 2021

NASPRIDINAL, S. Pd., M. Si.
Pembina IV/a
NIP. 19720414 199802 1 001

10. Lampiran X Jadwal Sidang

LAMPIRAN : S K DEK AN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 NOMOR : 333 TAHUN 2021
 TENTANG : PENETAPAN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
 PENDIDIKAN SEJARAH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK
 2021/2022 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS BATANGHARI

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Tempat Ujian : Ruang Lab. Microteaching (Gedung. A)

No.	Hari/Tanggal/Pukul	Nama/No. Mahasiswa	Penguji
1.	Kamis, 16 Desember 2021 08.00 – 10.00 WIB	Nama : Eliza Kartini NPM : 1700887201034	Ketua Penguji : Siti Heidi Karmela, SS., MA Sekretaris : Deki Syaputra ZE, M.Hum Penguji Utama : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Penguji : Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum
2.	10.00 – 12.00 WIB	Nama : Rosalina NPM : 1700887201015	Ketua Penguji : Siti Heidi Karmela, SS., MA Sekretaris : Ulul Azmi, S.Pd.,M.Hum Penguji Utama : Satriyo Pamungkas, M.Pd Penguji : Deki Syaputra ZE, M.Hum
3.	12.00 – 14.00 WIB	Nama : Nanda Wisnu Pranoto NPM : 1700887201023	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd Sekretaris : Ferry Yanto, S.Pd.,M.Hum Penguji Utama : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Penguji : Deki Syaputra, M.Hum
4.	14.00 – 16.00 WIB	Nama : Novia Indriyanti NPM : 1700887201004	Ketua Penguji : Nur Agustiniingsih, M.Pd Sekretaris : Ulul Azmi, S.Pd, M.Hum Penguji Utama : Siti Heidi Karmela, SS, MA Penguji : Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum
5.	16.00 – 18.00 WIB	Nama : Imandestario Dwi Armando NPM : 1700887201019	Ketua Penguji : Satriyo Pamungkas, M.Pd Sekretaris : Ferry Yanto, S.Pd, M.Hum Penguji Utama : Nur Agustiniingsih, M.Pd Penguji : Deki Syaputra ZE, M.Hum

Ditetapkan di : Jambi
 Pada Tanggal : 13 Desember 2021

Dekan,

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 1021036502