

## **ABSTRAK**

### ***Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Siswa di MA Raudhatut Thalibin***

***Sumenep***

***Kata Kunci: Game Online, Prestasi Siswa***

*Nilai Prestasi siswa kelas XII masih banyak yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan Hasil observasi pada tanggal 23 January 2019 memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) situasi ini dikarenakan siswa memiliki masalah pada kecanduan bermain game online menggunakan Smart Phone (Android/mac) dan menggunakan Personal computer akan tetapi lebih dominan bermain game online di Smart Phone karena game pada Smart Phone bersifat Portable dan Mobiltas tinggi, sehingga Dapat diketahui bahwa 50% membawa Smart Phone dan 30% membawa atau menggunakan Smart Phone untuk bermain game online ,game online merupakan adalah permainan yang mengumpulkan 2 sampai 5 pemain(MultiPlayer) untuk memulai satu match atau satu round.*

*Peneilitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau hubungan antara kecanduan game online terhadap prestasi siswa MA Raudhatut Tholibin.*

*Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan tentang siswa kelas XII pengaruh kecanduan game online di MA Raudhatut Tholibin pengumpulan data yang di terapkan dalam penelitian ini adalah observasi,wawancara pada siswa dan study dokumentasi data yang di gunakan adalah analisis data hasil belajar dan angket wawancara.*

*Berdasarkan hasil dari penelitian mendapat kesimpulan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh pada prestasi siswa, ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan prestasi belajar siswa di kelas XII MA Raudhatut Tholibin Tahun ajaran 2019-2020. Besar pengaruh antara kecanduan game online dan prestasi belajar terhadap siswa kelas XII MA Raudhatut Tholibin Sumenep adalah  $0,013 < 0,05$  jadi  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima ,pada taraf kesalahan 5%.*