

**SKRIPSI**

**PENGARUH GAME, DISIPLIN BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS DI SMA NEGERI 3  
PURWOKERTO**



Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman

Oleh :

Ardiansyah Aulia Rahman  
(C1M014040)

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
PENDIDIKAN EKONOMI  
2019**