

RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif pada siswa-siswi kelas X IPS di SMA Negeri 3 Purwokerto. Penelitian ini mengambil judul: “Pengaruh *Game*, Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 3 Purwokerto”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game*, disiplin belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa-siswi kelas X IPS di SMA Negeri 3 Purwokerto.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Purwokerto. Jumlah responden yang diambil dalam penelitian ini adalah 125 responden. *Simple Random Sampling* digunakan dalam penentuan responden.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan menggunakan Analisis Regresi Ganda menunjukkan bahwa: (1) *Game* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa, (2) Disiplin belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, (3) Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi dari kesimpulan di atas yaitu

1. Sekolah dapat melakukan pengarahan kepada orang tua siswa untuk selalu mengawasi kegiatan siswa terutama dalam bermain *game* agar tidak mengganggu waktu belajar. Apabila siswa terlalu sering bermain *game*, siswa akan cenderung malas belajar sehingga siswa tidak maksimal dalam belajar. Dengan peningkatan pengawasan yang dilakukan orang tua, maka siswa akan mengurangi waktu dalam bermain *game*, sehingga siswa dapat meningkatkan semangat belajar dan akan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Guru diharapkan dapat rutin memberikan tugas mencari materi maupun tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga siswa akan mempersiapkan materi pembelajaran sebelum KBM dimulai secara terstruktur. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menerapkan peraturan yang lebih tegas siswa, sehingga akan memperkecil kemungkinan adanya pelanggaran. Apabila siswa mempersiapkan materi pembelajaran dan menaati peraturan dengan baik, maka akan tercipta suasana belajar yang nyaman dan kondusif yang akan menjadikan hasil belajar menjadi lebih maksimal.
3. Guru diharapkan memberikan kepercayaan diri kepada siswa dengan menciptakan suasana kelas yang aktif, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan termotivasi

untuk mempelajari materi secara mendalam. Apabila siswa merasa nyaman dalam belajar maka akan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci : Game, Disiplin Belajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar